

Nisekoi
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

¥14
2007.1
Vol.21

游戏·人

卷首特稿>>

索尼革命家「传记篇」

致退居幕后的PS之父

格式之争

次世代主机大战中的Blu-ray Disc和HD DVD

特别企划>>

二十年目睹之怪游戏

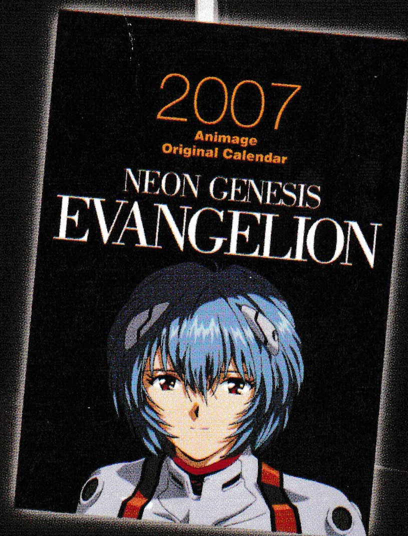
卷尾特辑>>

逃离人类

与人工智能同在的未来

Music CD





本辑赠送 EVA主题两用年历


堀北真希
MAKI HORIKITA
<<<

卷首

离歌 2006

2006有什么？

有让全亚洲为之骄傲的飞人刘翔，有用两个牛仔的断背故事征服奥斯卡的李安，有咀嚼三国的"学术超男"易中天，有在与老白的博客仪和老徐的博客恋上都占得便宜的韩寒，有"举头望明月"的相声救世主郭德纲，有地位难以撼动的歌坛领军人周杰伦，有让全香港乃至全中国人正视压力的巴士阿叔，有像男人一样战斗着的激情黄健翔，有光头一闪、抱憾离场的齐达内……

有国六条制约下依然飞涨的房价，有牛气冲天屡创新高的股市，有不断升值比HK＄更值钱的RMB，有正式通车的"天梯"青藏铁路，有时速12公里不堪重负的城市交通，有高举道德旗帜风风火火的国学热，有温情四溢却在国内水土不服的抱抱团……

有"不能无耻到这种地步"的一个馒头，有声势浩大、无所不能的"人肉搜索引擎"，有需要重新定义道德准则的"网络暴力"，有全民参与而让BBS备受冷落的博客大潮，有完全体现视频时代价值的YouTube，有一波换一波一茬接一茬的网络偶像，有"加油！好男儿＋超级女声＋梦想中国＋我型我秀＋功夫之星＋等等等等"的选秀疲劳……

有让MTV一代为之疯狂的《疯狂的石头》，有让"满×尽×黄金×"句式滥遍大街的《满城尽带黄金甲》，有挽留了新生代电视观众的《武林外传》，有编剧挖空心思像挖地道一样的《越狱》，有与无限商机一同归来的《超人归来》，有大概是索尼今年投资里惟一大赚的《达·芬奇密码》，有终于像那么回事儿的游戏改编电影《寂静岭》，有迪士尼和皮克斯的复婚纪念作品《汽车总动员》，有让成人感受到动画快乐与威力的《快乐的大脚》……

有典雅高贵却注定命运多舛的PS3，有创意无限、动力十足的Wii，有将《DQ Ⅸ》召入麾下的如日中天的NDS，有超越又一个最终幻想的《FF Ⅻ》，有超越了自我却超越不了评分的《塞尔达传说：黄昏公主》，有非凡大气、神乎其神的神作《大神》，有确立次世代游戏标准的《战争机器》，有世界杯年的流行游戏《WE10》，有6本如期而至的《游戏·人》……

同时，在2006，我们也有一些告别。比如，告别了好人丛飞，告别了爱国商人霍英东，告别了笑星马季，告别了"《猫和老鼠》之父"约瑟夫·巴伯拉，告别了忏悔一生的东史郎，告别了"九大行星"身分的冥王星，告别了有着"全球最大"名号的E3，告别了独立存在的东京游戏展和Namco，告别了创意先锋"四叶草"……我们告别了对于次世代的等待，而我则告别了单身！

2006过去了，我很怀念她……

■ 胜负师 ■ 2007年1月1日



游戏·人第21辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙

封面设计：张金涛

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

Lancer

索尼革命家 传记篇

致退居幕后的PS之父



2002年的财务结算中，SCEI为整个索尼集团贡献了60%的利润。日本某调查机构发表的《日本品牌2003》调查结果颇具戏剧性：29岁以下男性消费者中SCEI的品牌认知度竟超过索尼。那段时间是久多良木健一生中最志得意满的时期，凭借SCEI的卓越地位以及前索尼总裁大贺典雄的强力支持，久多良木健有恃无恐。从资历、地位、以及对索尼集团的贡献等方面综合考虑，久多良木健无疑是新一任索尼集团社长的最佳人选，至少在2005年之前，久多良木本人也是这样认为。谁料水能载舟亦能覆舟，凭借PlayStation成为索尼社长热门候选人的久多良木健同样因为PlayStation陷入了事业低谷。久多良木健的桀骜不驯终于在2005年春季遭到了惨痛教训，社长没当成，反而丢了副社长的职位，被打回原形的久多良木健只能继续踞守SCEI，希望通过PSP和PS3东山再起。

56岁的久多良木健已经没有太多时间，虽然在媒体的采访中，久多良木健曾经说："我还年轻，我的作风是不断前进。"但他知道，PS3已经是他最后的机会，而这次，作为SCEI成立以来最具野心的产品，PS3没有为久多创造机会，反而令其失去了最后的堡垒。2006年11月30日，久多良木健以开国功臣的身分从SCEI"社长"变为"会长"，从日本企业的管理结构来说似乎是升职了，只是本已是SCEI头号人物的久多良木健还需要再升职吗？在日本，最高管理层升职为会长通常是两种可能：光荣退休或明升暗降，不管是哪一种情况，事实是：久多良木健对SCEI的日常管理权正被逐渐转移给平井一夫，SCEI正逐渐向"平井时代"过渡。

久多良木健曾公然宣称："是我们复兴了索尼，并为其指明了数字时代的成功之路。"此言貌似狂妄不羁，其实正是对那个时代里索尼的真实写照。上世纪80年代末期到90年代初期，索尼对于蓬勃发展的数字技术仍然反应迟钝，是久多良木健举起了PS的大旗，为索尼创造了一个数字时代的新奇迹，他被一些评论家称为"索尼的革命儿"……

命运的归宿

1984年9月，位于日本厚木的索尼工厂的一间实验室里，一副惊人的画面出现在久多良木健眼前的显示器中。屏幕上出现的是一副电脑生成的人脸，只要拉动滑动条，脸部形状就会发生改变。这套电脑图形系统叫做System G，"G"是"Gaso"（日语中的"画素"）的第一个字母。这套系统的革命性意义在于能够处理即时3D纹理贴图，并且可以将其作为一个实体进行移动，虽然在那时这种移动需要经历漫长的计算时间，但这是惟一一种能够实时改变图形形状的系统。System G是一种进行3D处理的几何引擎，主要应用于电视台的动画制作，例如日本电视台的《电波少年》。

那时"信息处理研究中心"是索尼在数字信号处理方面中枢神经，该中心的研究领域覆盖面极广，包括数字压缩、网络、通信协议等。久多良木健就是其中的一名研究员，当他加入时，System G的原型机刚刚研究成功。看着System G生成的画面在屏幕中自由移动，久多良木健突然产生这样一个念头："如果将System G用于游戏机将会怎样？"当时FC正获得巨大的市场成功，但这种游戏机虽然有趣，画面却着实过于粗陋，久多良木健心想如果能用System G对其进行改良，必然会诞生一款惊人的产品。

久多良木健一直对电脑图形十分着迷，他的大学毕业论文课题就是如何将电脑图形应用于医学设备。该课题的研究方向是从CT扫描的X光图片和单个血色素形状中寻找畸变的方法，以及提取变形的细胞核并使其更为清晰可辨。这种对电脑图形的长期关注让他认识到了System G的革命性意义。

久多良木健的兴趣不仅仅是电脑图形，对于电脑的一切他都有着浓厚的兴趣。他购买了市面上能够见到的各种类型的游戏机和PC，而最让他感兴趣的是半导体技术和微处理器的应用。久多良木健正在大学里读研的时候，英特尔推出了4004和8080微处理器，他花了10万日元购买了世界上第一款计算机。加入索尼后，他购买了一块大型集成电路板，将其改装为一款可以玩乒乓球游戏的简易型游戏机。1983年久多良木健给他2岁大的儿子买了一台FC，他自己玩过之后也觉得这种游戏机非常有趣，并且对于游戏机的商业化前景更感兴趣。

每当久多良木健产生一种新的技术构想，他会立即想到这种技术如何才能在商业上获得成功，这种优点得益于他所受到的家庭熏陶。久多良木健于1950年出生于东京。久多良木这个姓氏在日本十分罕见，源自熊本县的一个小镇。他的父亲久多良木武次出生于熊本县，后来搬到了台湾，从台北大学毕业后，他在亲戚的帮助下开了一家叫做"新高堂"的书店，逐渐发展成为台北最大的书店。日本在二战中战败后，久多良木武次回到了日本，在东京江东区定居，他在那里开了一家小型印刷厂。印刷厂最初的创办条件非常艰苦，久多良木武次一直过着三餐不继的穷苦生活。

这种环境下长大的久多良木健培养出了吃苦耐劳的精神，每天放学归来，他都会骑着自行车帮助父亲将印刷品运到客户手中，经常要到深夜11点才能回家。久多良木健回忆起那段往事时说："全家旅行和长假对我们来说是遥远的梦想，我父亲经常对我说生意人是没有假期的。"久多良木武次不信任日本政府，他从来不把钱存进银行或邮政储蓄，而是把所有的现金放在家里。对于日本的社会体



系，久多良木武次毫无信心。

久多良木健读研时，武次病重，久多良木健本打算子承父业，但武次希望他能够追逐自己的梦想。久多家在东京没有什么亲戚，不过武次已经为他的儿子存了一笔钱，他希望久多良木健能够用这笔钱去当个医生或者律师。久多良木健以他的父亲为豪，毕业后有着强烈的创业欲望，可惜在1970年代的日本，刚刚毕业的学生是很难创业的，因此久多良木健决定到自己喜欢的行业里先磨练几年。他感兴趣的公司只有一家，那就是索尼。

现在的索尼早已是日本大学生心目中最理想的雇主之一，而在当时，很少人对这家公司感兴趣，久多良木健却对倡导技术的索尼仰慕已久。无论是五反田华丽的索尼总部大楼，还是位于横滨的索尼研发中心都让久多良木健无比向往，他还读过索尼创始人井深大写过的很多关于半导体的文章。久多良木健的导师也非常赞同他加入索尼的想法，他认为以久多的性格，在任何其他公司都可能会碰钉子，但在技术就是一切的索尼，久多良木健必然会闯出一片天地。

久多良木健的大多数同学选择了政府部门、电信公司和传统的重工业集团，进入消费电子行业被认为是古怪的想法，而久多良木健显然正是这样古怪的人。久多良木健应聘了索尼的一个职位，很快就得到了录用，得知这个消息时久多良木武次比他的儿子更加兴奋，他从来没想过自己的儿子能够在不靠家人和亲戚关系的情况下在索尼这样的大公司里找到工作，虽然当时的索尼远远不及三菱、三井等大财团，对政府和财阀有敌对情绪的武次却更喜欢这种非传统的企业。

1975年，久多良木健加入了索尼。那时日本正值石油危机带来的经济萧条之中，境况不佳的索尼采取了不聘用新职员的临时政策，不过考虑到此举可能会不利于长远发展，因此又改为精英选拔制度，只有极其优秀的候选者才能被聘用。与久多良木健同期加入索尼的人大多性格古怪，久多很快发现自己成了他们的领导，因为只有他能够将他们凝聚在一起，久多曾自嘲说："我是叛军领袖，从公司的角度来看，我肯定在他们的黑名单榜首。"

数字革命者

久多良木健在索尼的第一份职务是在第一开发部设计显示器，其中包括特丽珑等产品系列。久多良木健参与的第一个项目是一款液晶显示器，那时的LCD设备刚刚起步，惟一的用途只是电子计算器的显示屏，而久多良木健参与开发的是一款应用于电视的纯平液晶显示器。1976年，久多良木健成功地开发了一款分辨率为100×80的LCD，还设计了一款LCD投影仪的原型，但这两项在当时极具突破性的产品由于索尼第一开发部的内部权力斗争而被束之高阁。对于次世代显示器技术，第一开发部主要有两个阵营，分别支持EL(电激发光)和等离子技术，而刚刚加入索尼的久多良木健无法取得任何权力支持，更加重要的是，当时索尼刚刚开发了一款采用特丽珑技术的电视机，LCD电视毫无立足之地。

久多良木健还考虑过用LCD设计磁带唱机的峰值指示条，因为传统的机械式指针型指示条结构非常复杂，成本相当高昂，而久多良木健构想的LCD指示条采用蓝橙二色表示，指示条随着音乐的节奏而起伏，并且使用信号处理技术让峰值在指示条顶部停留一小段时间，这样会使其看起来更加有趣。久多良木健在实验室里忘我地设计LCD指示条，以至于没有注意到索尼的创始人已经在背后观察了许久，刚好路过的井深大对这位埋头研究的年轻人产生了浓厚的兴趣，他的眼中绽放着光芒："这个创意非常好！你给音频部看过了吗？如果没有的话我现在就要联系他们！"第二天，音频部就派了一群工程师来到久多的实验室，久多良木健的想法很快就被投入到商业应用中。

虽然LCD峰值显示器非常抢眼，不过高昂的生产成本注定其无法大规模量产，索尼生产了少量配备了该显示器的磁带唱机，但价格非常昂贵。因此久多良木健后来将LCD换成了LED，峰值指示的功能得到了完整的保留，而成本却降低了许多。这种LED指示条获得了巨大的成功，并且被应用到视频播放器的音效指示条，其他公司也纷纷跟进，仅索尼本身就推出了1000万台采用了该设备的唱机。

索尼开发的2英寸软盘让久多良木健真正进入了数字技术的迷人世界。索尼曾经开发了一款Mavica数码相机，采用2英寸软盘为存储媒介，当时索尼对该产品提出的宣传口号是："永远脱离胶片时代！"当时这种特有规格的2英寸软盘仅使用于Mavica相机，因此需求量非常有限，而久多良木健却看到了软盘作为一种通用存储媒介的光明前景。

久多良木健开始研究软盘的纠错技术。那时CD等光盘经常会出现读碟错误的情况，因此需要不断改良光



■索尼LCD技术长期落后于人，不过近年来通过Bravia挽回了不少面子。



■索尼Mavica系列相机生命力经久不衰，久多良木健正是其初期机型的重要设计者。

驱的信号纠错能力，不过很少有人考虑过磁性媒介的纠错功能，而久多良木健认为磁性媒介的存储密度将会越来越高，对于读取速度的要求也会大大提高。Mavica的2英寸软盘速度为3600rpm(每分钟转数)，这样高的记录速度很容易产生错误，久多良木健非常渴望为其开发一个纠错设备，但他同时开始意识到，在这一领域做纯研发他将无法在公司内生存。

那时索尼的另外一个部门正在开发符合业界标准的3.5英寸软盘，其目标是击败日立的3英寸规格。一个是力图成为业内主流的标准规格，一个是诞生于高风险项目、由久多良木健这种年轻工程师主导的规格，索尼不可能同时推广3.5英寸和2英寸规格，因此在1985年5月31日，索尼召开了一次会议。会议召开之前，索尼社内盛传2英寸盘开发项目将会被取消，久多良木健对此默不做声，他与开发团队成员放弃了所有的休假和周末，力图在会议召开之前完成设计原型。久多良木健在会议中激情洋溢地力陈己见，他的热情似乎感染了决策层，这个项目暂时得到了保留。

那是久多良木健加入索尼的第十年，他已经深刻了解了在索尼的生存之道——与其跟对手正面交锋，不如在幕后做好各种准备。久多良木健深知3.5英寸盘成为标准的可能性更高，因此2英寸盘不能直缨锋芒，他需要索尼给他一段缓冲的时间，让他在这段时间内说服相机业协会采用2英寸盘为标准格式，他拉拢了协会的一个研究小组，每个月举行两次工作会议。

2英寸盘最终成为了电子产品工业的标准，索尼和三洋的文字处理器Produce也采用了该软盘格式，久多良木健提出的高密度存储模块技术和强纠错力发挥了独有的技术优势。

在研究纠错技术时，久多良木健已经看到了数字技术的巨大潜力，他认为电脑时代已经到来，索尼必须建立强大的数字技术基础。当时数字技术对于消费电子行业来说还是十分陌生的词汇，索尼惟一的数字设备是

CD播放器。在与索尼音频部门的合作中，久多良木健展示了他的程序开发技能，为音频部的大批新职员传授了大量程序开发知识，他还与一位同事共同为一款微型电脑开发了汇编程序，让索尼的音频部门大大加快了设计效率。

在索尼，久多良木健是为数不多的具有数字电路开发经验的工程师之一，他积极地为索尼的企业文化输入"数字理念"。令人遗憾的是，那时的索尼对数字技术存在抵抗情绪，每当久多良木提出在数字领域加强研发，得到的反应总是"绝无可能！"、"那是索尼的禁忌！"久多良木健还记得刚加入第一开发部时，曾有一位高职位的同事找他谈话："听说你想要开发数字技术，但我劝你永远不要在索尼说这个，你会立即被调职！"

在索尼传统的工程师职位结构中，模拟电路工程师总是排在最高，机械工程师次之，然后是设计底盘的结构工程师，数字工程师总是处于最低的位置，比结构工程师还要低好几个级别。当时索尼的数字工程师几乎没有用武之地，惟一的任务是为视频和音频设备设计控制器。久多良木健也曾险些被调到这些底层职位。就在2英寸盘项目即将完成时，某位高层准备将久多调到VCR系统控制部门。当时正值Betamax和VHS大战的关键时期，提高VCR控制的简易度被认为是提高Betamax吸引力的一个重要卖点，这个职位表面上看颇为重要，其实却是徒有其表，久多良木健更希望到数字信号处理研究中心接触更高层次的数字技术。为此久多咨询了因超强悍的微型电脑"NEWS工作站"一炮而红的土井忠利，土井建议他拜访时任索尼副社长的森园正彦。森园正彦率领的厚木工厂取得了多项突破性成果，在业内享有盛誉。耐心听完久多对于数字技术构想的阐述后，森园将久多推荐给了信息处理研究中心的主管吉田博文。久多良木健这才知道他为之工作了十年的索尼竟然还存在这样一个数字技术研究基地，对久多而言，这个专门研发数字信号处理器(DSP)和电脑图形的基地简直就是梦想中的天国。

在森园副社长的首肯下，久多良木健如愿以偿地进入了由一百多名数字工程师构成的信息处理研究中心。通常一名进入研究中心的工程师最大的梦想就是做出一项伟大的发明，或者在著名刊物上发表突破性的研究成果，而久多良木健的目标却是为索尼创造一个新的利润支柱。与System G的宿命邂逅彻底点燃了久多良木健的激情与梦想。



▲销售十分惨淡的FC磁碟机。

背叛

"他们为什么要做这么个破玩意儿？"久多良木健手中握着一台FC磁碟机大惑不解。这部于1986年2月21日发售的磁碟机外设在技术上非常落后，其转数只有300rpm，容量仅为64KB，而久多良木自己开发的2英寸软盘系统速度可达3600rpm，容量达1MB。久多良木健相信，任天堂推出如此低技术含量的FC磁碟机的原因是不知道索尼有更好的技术。久多良木健的一贯作风是一旦看上了哪款产品，就要拜访其发明者，而对FC的喜爱让他早就开始关注任天堂。过去索尼设备部门的销售代表经常拜访任天堂京都总部，希望任天堂能够购买索尼的零部件，但从未推销成功。1986年4月15日，久多良木健陪同一位销售代表来到京都，任天堂的一位代表对索尼的软盘技术产生了兴趣，但由于FC磁碟机已经推出，谈判也随着不了了之。索尼内部也对久多良木健的游戏机情结不以为然，多数人认为这只不过是难登大雅之堂的玩具，而久多却相信游戏机将成为最主流的家庭娱乐设备之一。

久多良木健推销的第二种技术终于获得了任天堂的青睐。FC一直使用简陋的FM音源处理系统，而久多良木健提议的PCM音源处理系统性能要出众许多，并且在软件开发上更具灵活性。在PCM音源处理芯片上的合作关系为索尼和任天堂的进一步合作奠定了基础。

"PlayStation"这个名字来自久多良木健对于性能的渴望，久多良木健说："如果工作用的电脑叫Workstation(工作站)，那么游戏用的电脑应该叫PlayStation。但在那时，在索尼没人能够理解这种概念。"PlayStation的最初概念是将CD机与SFC结合，久多良木健认为"SFC＋CD＝PlayStation"是索尼与任天堂合作的最佳模式。1989年10月，索尼的几名工程师开始进行PlayStation的设计工作，久多良木健在递交给上司的商业报告中提出了他的想法与策略：

■1989年9月商业报告：我们正在开发PlayStation，这套系统的市场目标是中学生，它融合了游戏、音乐、影音技术。计划在第一年内卖出300万台，形成足够的市场影响力。

■1989年10月商业报告：制定一个新的框架，将SFC的游戏世界与数字音乐技术结合。该游戏机将会成为能够以任何方式处理数据的高科技工具。

■1989年11月商业报告：PlayStation将会成为未来的主流数码产品，并且为电脑进入家庭迈出了一大步，我们将与任天堂一起制定家用电脑的基础架构……我们将会以CD为媒介。

任天堂与索尼之前的合作开发合同于1989年1月1日签署，索尼社长大贺典雄和任天堂社长山内溥亲自出席了签字仪式。双方最初的合作构想是设计外接光驱，后来又改为内置光驱的一体机，最后的合作方针是索尼生产SFC CD-ROM一体机，而任天堂生产SFC外接CD-ROM光驱。1989年5月29日，SFC的CD-ROM一体机原型已经设计完毕，采用了类似于传统CD机的托盘式碟仓设计。这款原型机仅比SFC稍大，采用了白色的时尚造型。1990年10月29日，Epic/Sony唱片公司搬到了赤坂，其青山原址留给了久多良木健的团队，PlayStation的软硬件研发都在顺利进行中。

1991年5月29日上午8点，久多良木健站在东京站21号站台上，他正准备搭乘新干线前往任天堂的京都总部，讨论将于6月1日在芝加哥消费电子展中公开的SFC CD-ROM兼容机的最后细节。时任索尼公关部主管的出井伸之已经在站台处等待久多良木。

"久多良木！快看看这个！任天堂已经单方面毁约，他们已经搭上了飞利浦。"

久多听闻此言如遭雷击："什么？别开玩笑了！"

两人立即到新干线的贵宾车厢四处致电，甚至拨通了美国飞利浦的总部电话，却仍然无法弄清楚事情的原委。那时任天堂、索尼和飞利浦的关系十分复杂，飞利浦正在推广CD/I规格，而索尼也有一个CD/I团队。CD/



出井伸之

PS计划刚启动时，出井伸之只不过是索尼的公关部主管，在PS计划初期负责与任天堂的接洽，在索尼资历不算深厚。后来令人意外的被大贺典雄提拔为索尼社长。由于发生了"SONY SHOCK"，出井伸之于2005年初引咎退位。



I阵营认为久多良木健开发的CD－ROM游戏机将会阻碍CD/I规格的发展，因而不惜一切代价地要破坏索尼与任天堂合作的这个项目。与此同时，任天堂担心索尼将会通过这次合作打入游戏市场，抢走其市场份额。任天堂与飞利浦就这样站在了同一战线上。

在任天堂京都总部办公室里，接待久多和出井的是美国任天堂总裁荒川实。

“到底发生了什么事？”久多良木健指着媒体的相关报道急不可耐地问。

一段漫长的沉默后，荒川实支支吾吾地说：“老实说……确有其事。”

双方再度陷入沉默，出井与久多要求荒川实给予合理解释，但荒川实仍默不做声，气氛变得异常紧张。当问道：“与索尼的合同怎么办？”时，荒川实终于打破沉默：“我们会履行承诺的。”其态度十分疏远而不友好，出井与久多良木见多说无益，愤然离开了任天堂。

返回东京的路上，久多良木健回想起上次拜访飞利浦，觉得当时的气氛已经有点诡异。SFC光碟机的信息泄漏后曾导致CD/I阵营内部的广泛猜疑，久多良木健与CD/I团队于5月14日飞往飞利浦荷兰总部亲自对情况进行解释，并明确表示会遵守与飞利浦之间的合同，当时出席的飞利浦代表对久多良木健漫长的演讲竟毫无反应。久多良木后来才知道当时飞利浦早已与任天堂密谋毁约，更加令他吃惊的是索尼方面的CD/I团队也早已收到风声，但没人向他透露只言片语，集体背叛的行为令久多良木健无比心寒。此刻在久多良木健的眼中，那些表面上彬彬有礼的CD/I权谋者们的嘴脸是如此丑恶，而这一切更坚定了久多良木健独自打入游戏市场的决心！

拍案

1991年6月，在芝加哥夏季消费电子展中与任天堂正式撕破脸后，狂怒的大贺典雄组建了一个“危机管理小组”（CMG），成员包括出井伸之、德中晖久等地位显赫的管理者，他们联同律师团、公关部的相关人员对当前局势研究了数日，但仍然没有得出任何解决方案。7月2日的一次管理层会议之后，索尼准备立即提出起诉，大贺典雄在会议的最后补充道：“还有一点，我们绝不会从该领域退出，继续前进吧！”

电脑是索尼惟一一个没有获得过商业成功的产品领域，早些年推出的MSX家用电脑以惨败告终，Quarter-L PC几乎无人问津，NEWS工作站起初表现出色，后期却令人失望。对于索尼的电脑业务，大贺典雄还存在诸多疑虑。

任天堂对于此次违约行为也冒着巨大的风险，如果索尼停止供应SFC音源芯片，作为任天堂当前支柱的SFC业务将遭到近乎致命的打击，但任天堂认定索尼没有胆量采取这种报复行为。作为SFC的OEM（原始设备制造商），索尼出于行业声誉考虑必须履行供应零部件的职责。结果索尼不仅没有停止供应PCM芯片，也没有将任天堂告上法庭。双方的谈判一直持续到1992年，在索尼社内对久多良木健存在不少抱怨之声，认为久多良木不该让索尼趟上这滩混水。

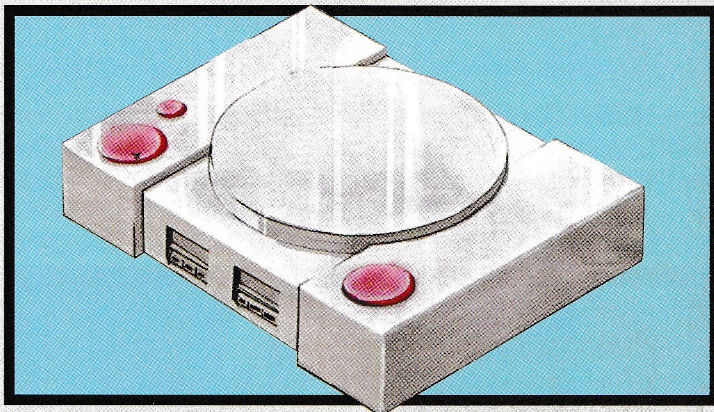


1992年2月，久多良木健在商业报告中说：“游戏业界正处于一个分水岭，任天堂正逐渐失去统治地位，很显然任天堂已经不配成为索尼的合作伙伴，索尼应该走自己的路！”仿佛是在印证久多良木健的预言，1992年3月3日，日本媒体报道了索尼最大的竞争对手松下电器将加盟3DO的消息。1992年5月6日，索尼终止了与任天堂的一切谈判。

那段时间的久多良木健常陷入沮丧或愤怒状态，但他的梦想从未改变。德中晖久是久多良木健为数不多的支持者，他曾告诉久多良木：“如果你真的想要坚持，就要坚持到底，不要理会别人。”久多良木说让我先好好考虑一下，然后就黯然离开了。一个月后，久多良木健把一张图纸放在德中晖久面前，“这就是我的想法——一台能显示3D画面的PlayStation，不是Workstation。”久多良木健说，“他的价格将会低到让所有人都能接受。”

1994年6月24日是决定PlayStation生死的审判日。在大贺典雄亲自召开的决断会议上，面对一片反对之声，久多良木健向大贺典雄指出：“我们已经秘密开发了一款采用3D电脑图形技术的新规格，使用这种技术，我们能够做出惊人的3D画面，这是SFC绝对无法与之抗衡的。”

“你需要多大规模的LSI芯片？”



“以门阵列（*注）计算的话，大概100万。”

“什么？100万门？”

“我们已经有基本的设计概念，虽然目前还处于基础架构阶段。”

大贺典雄忽然放声大笑，久多良木健提出的这个数字已经超出了他的理解范围。“你在做梦！100万门是绝对不可能的！我们最多只能做到两三万门，10万门已经顶天了！”大贺典雄的估计基于索尼半导体部门的数据，按照当时索尼的生产能力，能够做出的最好的LSI芯片也只能到10万门的级别。

久多良木健早已做过研究，知道100万门在半导体工业内很快就可以实现。“在LSI芯片中集成100万门并不是不可能的，而这可以让我们实现三维电脑图形。你难道要静静地坐着对任天堂的所作所为无动于衷吗？”久多良木健知道任天堂在CES上对索尼的当众羞辱让大贺典雄一直耿耿于怀，大贺典雄曾经怒斥：“他们怎敢撕毁由我亲手签署的合同！”利用这种心理战术，久多良木健成功引燃了大贺典雄的愤怒。

“如果真是那样，请用事实证明它的可行性吧！”大贺典雄愤怒地握拳击案，猛然暴喝：“就这么干吧！”

（*注：电子工业设计中以“门”表示最基本的逻辑元素，门数越多意味着密度越高。门阵列是通过逻辑单元阵列连接的集成电路。）

大贺典雄

前索尼社长，在SFC光碟机一事上被任天堂羞辱而促使其通过了开展PS业务的提议。PS成功后，大贺典雄一直是久多良木健的幕后支持者，并曾执意要求出井伸之将久多良木健作为索尼社长后任人选。



乌托邦

在与任天堂旷日持久的对峙中，久多良木健早已秘密安排其下属挑选CPU以及开发电脑图形技术，那时索尼的NEWS工作站团队和半导体部门都已经各自开始进行图形技术的研究，久多良木健将这些工程师都集合到了一起，而他本人因忙于研究法律条款而无暇顾及该项目的初期研发。

久多良木健的自信来自于他对3D技术的信念。自从见识了System G之后，久多良木健一直在大胆开拓电脑图形领域，他相信将3D电脑图形引擎与CD-ROM结合，将会诞生一种全新的娱乐形态。那时候日本的电脑图形美术家不过区区百人，而久多良木健联系了大约20位。他们大多梦想着用电脑图形制作电影，但在那时的日本很不现实，多数人只能用这种新兴技术制作只有几十秒钟的电视广告。久多良木健曾在酒吧里见到了这样一位美术家，久多说："不远的将来，电脑游戏也将会采用CG技术。""真的吗？"这位美术家的眼中闪烁着兴奋的光芒。二人酒过三巡，开始对未来的电脑图形技术浮想联翩。久多良木健说，与这些顶尖CG美术家的会面构成了未来PlayStation核心理念的重要基础。

通过与CG美术家的频繁交流，久多良木健对于3D技术的应用有了更为准确的认识。但在索尼社内，久多良木健仍然麻烦不断，火爆的性格让他树敌太多，因此大贺典雄将久多良木健以及另外9名项目组成员调到了青山的Epic Sony办公原址。大贺典雄后来回忆起这个决定时说："我敢很自信地说，将久多良木这位天才'请'出索尼是PlayStation能够获得成功的主要因素之一。"

久多良木健第一次拜访Epic Sony的新青山大厦是在1989年4月6日，SFC的音源处理芯片电路板原型刚刚设计完成，功能测试也进展顺利，久多良木健感觉十分放松，于是就抽空拜访了Epic Sony。久多良木早就听闻Epic Sony是一家充满活力的、有趣的公司，而这一切得益于它的老总丸山茂雄。当然，真正让久多良木健对Epic Sony感兴趣的原因是这家索尼子公司竟然有一个FC游戏软件开发团队，而这个团队正是由丸山茂雄亲自组建。后来单独肩负着与第三方谈判重任的高桥裕二当时也在这个游戏团队中，久多良木健相信高桥裕二将会与他一样了解游戏的重要性。对于此次会面，久多良木健说："比起沉闷的索尼总部，青山的Epic Sony简直是个乌托邦。"

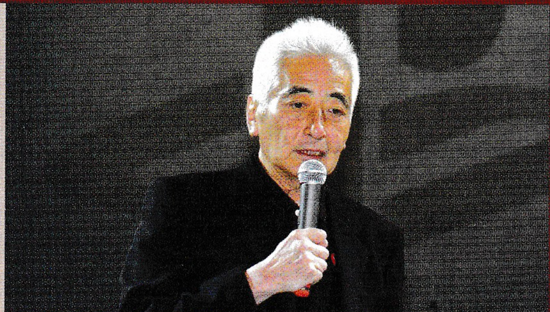
那时的Epic Sony就像一个大学俱乐部，所有人都在午饭时间里打牌取乐，气氛非常放松。偶尔会有一个彷佛刚从湘南海滩度假村回来的头发灰白的老人冒出来，高声嚷嚷着："嘿！小伙子们！我有几张今晚神宫野球场的门票！"很长一段时间内，此人的身分一直是Epic Sony的"七大未解之谜"之一，没有人会猜到他竟然就是今后Sony Music的首席执行官——这个神秘的老翁正是丸山茂雄。Epic Sony创建于1978年，原本是CBS Sony的一家子公司。十年后，这家公司飞速发展壮大，已经成为全球音乐界的重要力量。挂着Epic Sony制作人头衔的丸山茂雄实际上是管理着多个制作人的常务董事，当上了Sony Music的总裁之后，丸山茂雄仍然没有什么改变，他总是穿着牛仔裤、运动鞋和一件白色的polo衬衣，外面套着一件海蓝色的夹克，每天深夜离开办公室后都会去一趟地下音乐人的集会场所。

久多良木健向丸山茂雄阐述了自己的境况：他正在为任天堂SFC开发音源芯片，但数字工程师在索尼不受欢迎，不过他还是希望能够在未来开发拥有3D图形性能的游戏机。久多良木健与丸山茂雄的很多想法不谋而合，二人大有相见恨晚的感觉，此后久多良木健经常会借故造访青山，与丸山茂雄促膝长谈。久多良木健并不经常吐露他在索尼的恶劣境遇，但与CD/I部门的冲突一事久多良木健倾囊相诉，虽然索尼音乐在CD/I的推广中也是一股重要力量，但丸山茂雄明确表示了他对久多良木健的支持，让久多大为感动。

丸山茂雄在1984年的一次发行公司聚会中第一次见到FC，在他原来的印象中，游戏机只能玩网球之类简单游戏，FC的表现让他十分惊讶。唱片公司的很多人都很喜欢游戏，Epic Sony的休息室里就放着不少街机，《吃豆人》、《太空侵略者》等游戏在音乐人中很受欢迎。当天夜里，趣味无穷的FC游戏竟让丸山茂雄玩到不忍释手，那时候他开始意识到：游戏将成为唱片的一个强有力的竞争对手。丸山茂雄立即向大贺典雄提议成立游戏制作部。经验不足的Epic Sony在游戏开发领域屡屡碰壁，只能拙劣地模仿对手的作品，久多良木健将Epic Sony的多数游戏毫不留情地斥为垃圾。丸山茂雄想要开发一款充满创意的游戏，可惜没有足够的技术力支持，久多良木健虽了解游戏机硬件，对于游戏软件却十分外行。

为了帮助久多良木健，丸山茂雄很早就组织他的游戏开发部投入SFC CD-ROM游戏的制作，当时曾准备了10款游戏，结果这些游戏项目被迫全部取消，损失了700多万美元。与任天堂闹翻之后，丸山茂雄也积极游说大贺典雄独立开发PlayStation。丸山茂雄是久多良木健与大贺典雄之间进行沟通的桥梁，由于久多良木只是普通职员，要会见大贺典雄必须申报上级，再通过上级向大贺典雄的秘书预约。丸山茂雄与大贺典雄都是CBS Sony的开国元老，二者私交甚笃，每次丸山给大贺的秘书打电话，就会被直接接通到他的办公室里。丸山茂雄说："他把全部身心都押在上面了，为什么不给他一个更好的机会呢？"大贺典雄回答说："好吧，那我就把他交给你了！"

丸山茂雄



久多良木健的良师益友，1966年3月毕业于早稻田大学商学院，1968年6月加入CBS Sony，1978年设立Epic Sony，随后组建了索尼第一个游戏开发团队。1992年丸山茂雄成为索尼音乐副社长，1993年11月兼任SCEI副社长，1998年成为索尼音乐社长，2001年成为SCEI会长，2002年辞职，成为普通董事。

关键人物

有了丸山茂雄的支持，久多良木健向他的目标迈出了一大步，他的下一个目标是利用索尼庞大的资源。由于在索尼资历不足，久多良木健知道要获得他所需要的资源，必须找到一个"关键人物"——此人必须深得索尼最高层的宠幸，能够经常与最高层交流工作进展。久多良木健选择的此人正是德中晖久。

德中晖久于1969年以法务部培训生的身分加入索尼，一日德中晖久偶然看到了法务部经理伊庭保留在桌子上的备忘录，这份备忘录给德中晖久造成了巨大的冲击。"我惊异于世上竟有如此天赋才情的人，备忘录中描述了索尼的战略，当时我是多么渴望能够写出如此惊人的备忘录。"德中晖久当即就将留在法务部作为未来的志向。1971年，德中晖久成为索尼法务部的正式职员，并立即参与到一起美国的反垄断诉讼。在美国的两年半时间里，德中晖久对M&A（并购）操作有了深入的认识。回国后，德中晖久加入了索尼国内销售部的策划部门，随后进入了索尼集团战略策划办公室，主要负责巩固索尼在录像带市场上的地位。当时索尼的Betamax在与VHS的竞争中连连溃退，索尼正准备以V8与VHS抗衡，德中晖久坚决反对，认为应该将V8作为纯粹的便携录像带格式。结果在家用录像机市场惨败的索尼成功的依靠V8在便携摄像机市场扳回一局。

德中晖久初识久多良木健是在1988年，当时正在召开有关CD规格如何进一步拓展的会议，久多良木健在会议上一言不发，引起了德中晖久的好奇。打探之下，他从久多良木健口中得知了PlayStation计划。德中晖久不仅在V8战略中起到关键作用，并且在索尼音乐和索尼电影的收购案中也立下奇功，在索尼总部是个声名显赫的人物。久多良木健向大贺典雄提议让德中晖久加入PlayStation计划，当即得到了大贺典雄的认可。

当时索尼正准备将海外事务总部搬到纽约，德中晖久作为先遣部队的一员正在纽约处理事务。一天深夜，熟睡中的德中晖久被来自东京的电话吵醒。电话的另一头是久多良木健，他郁闷地说："我负责的项目没有任何进展，该怎么办呢？你有什么建议吗？"每当久多良木健

的脑子里冒出什么新的想法，总是忽略时差的因素，让德中晖久颇为烦恼。

德中晖久此次纽约公干原本需要18个月，但在久多良木健的强烈要求下，德中晖久只待了9个月就回到了日本。1993年5月，刚刚回国的德中晖久立即被指派为SCEI成立筹备委员会经理。大贺典雄下达了最高指令："尽快制定一份PlayStation的商业计划，7月之前必须完成！"

德中晖久对于由久多良木健主导的硬件产品并不担心，他主要考虑到的是PS上市后对手的反击，另外一个让人头疼的问题是如何让第三方为PS开发游戏。当时游戏软件的发行和零售渠道几乎完全由任天堂的初心会垄断，加盟的批发商共有50多家。如何打开流通渠道？如何制定价格？如何征收权利金？当时一切都在朦胧混沌之中，惟一能够确定的只有这部游戏机的名字：PlayStation，所有人都认为与任天堂合作的这个项目名应该保留。该项目的代号叫：PSX。

对于战略的制定，久多良木健关心的总体方针只有一个：如何获得消费者的支持？德中晖久认为这个问题十分简单，只要获得软件开发商的支持，就必然能够获得消费者的支持，否则PS就无法前进，这才是一切的基础。对此，德中晖久提出了三点：一、开发一种能够吸引制作人的硬件规格；二、制定吸引管理者的授权或权利金体系；三、根据软件开发商的需要制定流通结构。

1993年7月20日，在大贺典雄出席的PSX商业策略讨论会上，德中晖久详述了对PSX三种可能的前景：A.PSX规格大受欢迎，商业前景看好；B.PSX初期取得成功，但长远趋势不容乐观；C.PSX初期情况尚可，但最终被迫退出市场。德中晖久认为，最有可能的情况是AB两种。

德中晖久

1969年以法务部培训生的身分加入索尼，在索尼的多起并购案中立下大功，是PS业务初期的最高指挥者，负责整个PS项目的管理，也是SCEI的第二任社长。目前是索尼副社长兼首席财务官。



跋涉

PSX计划正式开展之后，丸山茂雄将前进的主题归结为一句话："让我们做迟来者该做、也是惟一能做的事。"比任天堂和世嘉晚了十几年的索尼面临着诸多挑战，而作为后来者惟一的优势就是能够针对对手的弱点进行打击。丸山茂雄认为，索尼的当务之急是研究任天堂的每个战略细节，寻找软件开发商、发行商、批发商对于任天堂的不满之处。

索尼的游戏软件研发基础几乎为零，Epic Sony的小小班底完全上不了台面，PlayStation的命运只能倚赖第三方的软件支持。从1993年5月开始的为期三个月的时间里，丸山茂雄、德中晖久、佐藤明、高桥裕二和久多良木健组成的小队拜访了日本全国的100多家游戏公司，从北海道到九州到处都留下了他们的足迹。他们不仅向管理者力陈PS的优势，还对游戏制作人深入阐述PS的性能优势，希望用技术力吸引制作人，并由制作人向管理层施压。不过会见游戏制作人的努力经常以失败告终，多数情况下是在与管理层开会时，久多一行人就被泼了盆冷水，他们得到的反应经常是："索尼不该涉足游戏业，我们这么说也是为了你们好。"

PS的技术优越性对多数游戏公司的管理者们来说谈不上优势，负责为PS制定市场战略的佐藤明回忆当时的谈判情况时说："软件商们总是说，3D CG在未来十年内都是不现实的事，游戏是一个实打实的战场，没有业余者的生存空间。如果你觉得这钱那么好赚，那你将是引火烧身。"

1993年6月25日上午，索尼大使团拜访了以RPG闻名的S社，该社总裁明确表示："在日本市场，我们只有在一个平台销量至少超过300万之后才会考虑加盟。NEC和世嘉都没有达到这个数字。而且就算PS卖过了300万台，在没有确认其是否能够与其他主机对抗之前，我们也不会轻易加入。"久多良木健在他的会议报告中写下了以下字句："现在没有必要再采取进一步行动。我们将在PS卖过300万台之后再访问他们。"

那时SFC在日本国内的销量已经超过800万台，但300万台对于一部新主机来说是相当困难的目标，但也是软件商确保其游戏销量的底线。访问了S社之后，久多一行人又拜访了同样以RPG闻名的E社，这家公司的反应几乎一摸一样："只有卖过300万台之后我们才会考虑。我们的开发团队很大，每款新作没法卖过100万套的话我们是不会支持的。硬件销量300万已经是最低要求了，并且软件加硬件的售价应该低于300美元。松下的3DO规格很高，但700美元的价格太荒谬了。索尼是一个受人尊敬的牌子，如果你可以把价格控制到250美元，应该有望取胜。"于是久多良木健在会议报告中写下了同样的字句。

日本游戏公司与欧美有着本质的不同，3DO和PS在美国的游戏软件商游说行动都开展地相当顺利，但在日本的阻力却大得多。Namco主管原口洋一认为，这是一种文化上的差异。"他们的差别就像庄稼人的土地情结和游牧民的游猎思想的差别。日本人有较强的从众思想，一旦他们表现出不同的行为，将很容易被疏远甚至孤立。当你的同学买的全是N64时，你若是想买PS需要有很大的勇气。"

游戏商对PS存在抵触情绪的另外一个重要原因是对3D技术没有任何把握。当时在日本制作一秒钟的CG需要30万日元。作为游戏3D图形技术先锋的Namco对于3D CG技术在家用游戏机中的普及同样缺乏信心，在与索尼的第一次会议中，Namco方面的人员说："PS代表了非常尖端的技术，但我们怀疑它是否真的可以成为家庭消费品。"早已在街机上实现了3D画面的Namco对于这种新兴技术了然于胸，但街机基板的造价不菲，Namco认为家用游戏机不管性能多高，如果价格高于4万日元将肯定没有市场，而这个价位的游戏机很难做出街机级别的3D画面，当时Namco推出的具有3D画面的街机造价高达180万日元。

这三个月的第三方之行并非毫无所获，至少久多良木健了解了游戏软件商目前存在的很多困难，例如游戏卡带的退货问题、卡带生产周期太长导致的追加供货困难，以及权利金高昂等问题。在与某些游戏公司高层会面时，久多良木健甚至只字不提"加盟PS"之类请求。约见Konami常务董事北上一三时，久多良木健考虑到SCEI尚未正式成立，因此用了索尼的名义，并且没有说明来意。席间，北上一三大谈在游戏业要想成功的关键因素，久多良木健和德中晖久等人只是静静地听着。其后久多良木健曾数次拜访北山一三，从主机内存容量到手柄造型，处处谦恭地向其讨教。

高桥裕二

曾追随丸山茂雄仕职于Epic Sony，是索尼第一个游戏开发团队的核心人物，随后在SCEI游说第三方的历程中发挥了重要作用。目前已离开索尼，在Ponycanyon担任洋乐部部长。



突破

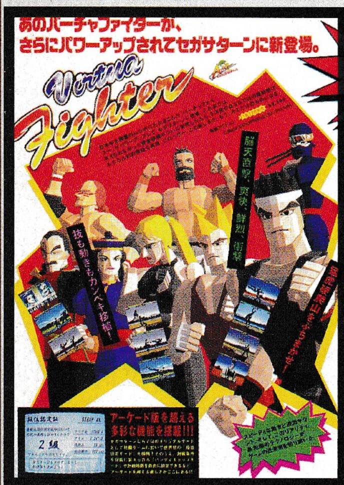
1993年8月26日，那一天，久多良木健永远也不会忘记。

索尼大使团坐在幕张的某办公楼里，等待着与以格斗游戏闻名的C社的会面。会议于下午两点开始，气氛十分诡异。这是索尼大使团与C社的第二次会面，而他们所说的话却与第一次会议完全相反。C社在第一次会议刚开始时就数次强调：“索尼真的要在游戏行业里进行这种自杀行为吗？我们习惯了2D画面，对3D画面不感兴趣，全球硬件销量300万台是我们合作的前提。”

听到这句熟悉的话，久多良木健以为这次会面肯定要跟以前一样无疾而终了，不过C社的要求至少比其他几家低一点——将300万台的底线放在了全球的尺度上，因为这家公司的格斗游戏具有全球影响力。在会议最后，C社说仍然会认真考虑索尼的提议，第二次会议将于1993年8月26日进行。

8月26日到来时，Capcom在会议中不再对PS硬件提出疑问，也没有再提及2D与3D之间的差别，C社关心的问题全都转到了其他方面，例如定价、流通渠道、市场战略等。最后，C社说：“虽然目前有很多可以选择的平台，但我们还是对索尼的PSX最感兴趣。”这意味着C社的态度已经有了180度的大转变。

促成C社战略思想大转变的是世嘉的《VR战士》。世嘉于当日在幕张举办的街机展中公布了《VR战士》，全3D的格斗理念使其成为当届街机展的最大亮点，3D画面在游戏中的商业化应用比C社预想的提前了许多，而从实际效果来看，这种具有冲击性的变革必然会对C社赖以生存的2D格斗游戏市场造成影响。C社上午参加完街机展后，下午就来到了附近的索尼办事处。翌日，C社高层向索尼致电：“昨天时间太仓促所以没有说清楚，你们可能真的可以将PSX开发成街机一样强大的游戏机，我们已经与很多软件开发商谈过，他们都对PSX非常看好。”



▲《VR战士》的移植版成为土星的杀手锏。

《VR战士》的出现改变了游戏开发商们对索尼的态度，在此之前，他们对索尼演示的3D DEMO无动于衷，但《VR战士》真切地预示了游戏业的3D前景——虽然这款游戏十分讽刺地来自索尼的对手。一些游戏公司甚至开始主动接洽索尼。德中晖久说：“对于《VR战士》适逢其时的发布我们真的该对世嘉表示万分谢意，他们十分及时地证明了3D画面的可行性。自此开始，局势开始朝着有利于我们的方向逆转。”

1993年秋季，PlayStation项目取得了突破性进展。10月27日，索尼正式宣布成立SCEI，大张旗鼓地向全世界宣布：“索尼将正式进入游戏业！”当时发布的新闻稿中写着：“11月16日，索尼将与索尼音乐娱乐公司共同出资成立索尼电脑娱乐有限公司(SCEI)，SCEI的目标是创造电脑娱乐的新世界，提供可以与高性能图形工作站媲美的、具有超高速电脑图形描画能力的家用游戏机。”

翌日，索尼召开了面向游戏软件开发商的演示会议。德中晖久用三个月的第三方之旅中收到的名片向游戏公司逐一致电，而久多良木健则紧张地准备着PS的演示DEMO。那是一头全3D的霸王龙，使用了System G的技术，它在屏幕中咆哮着，只要改变几个参数，恐龙头就会发生扭曲变形。

演示会议于10月28日上午10点召开，举办地点是东京品川御殿山索尼总部10号礼堂，共有来自60家公司的300名软件工程师出席。索尼在礼堂的演示台上摆放了6部原型机，全部用白色幕布遮住。大贺典雄亲自出席了此次会议。“我们这部主机将取决于你们这些软件商的支持，现在它还没有任何软件，请帮助我们开发软件，我们将非常感激你们的合作，索尼将尽全力支持此项业务。”大贺典雄充满激情地发表了演讲，但观众席中却鸦雀无声，场面相当尴尬。紧接着久多良木健上台揭开了白色幕布，并打开了PS原型机。霸王龙的头像出现在屏幕中，观众分为六组分别围在六个演示台前，演示过程十分流畅，画面非常清晰，霸王龙随着工作人员的操纵而做出栩栩如生的反应。软件工程师们仿佛被施了定身咒般站在原地一动不动，演示进行了半个小时后，他们的眼睛仍然盯着屏幕。演示结束后，工程师们纷纷散场，他们的脸上无一例外地带着惊讶的表情。

久多良木健对工程师们的反应十分困惑：“为什么演示了这样的画面他们还是毫无反应呢？”实际上，工程师们已经被震撼到神情恍惚，他们从来没有见过在以商业化普及为目标的游戏机上能够出现如此惊人的画面，虽然此前硅谷图形公司(SGI)曾经用昂贵的设备演示过类似的画面，但没人想到游戏机的即时演算能力竟然也可以达到这种境界。

工程师们回到各自的公司后立刻向最高层汇报了他们看到的惊人技术。10月28日演示结束的当天下午，SCEI办公楼里的电话铃声响个不停，各大游戏公司纷纷要求SCEI提供更具体的技术细节，并且明确表示了加盟PS的强烈兴趣。

“角”

Namco是索尼最早联系的游戏发行商之一，久多良木健曾以私人名义多次会见Namco的电脑图形工程师，在1993年6月18日的第一次会议中，Namco方面明确表示了对索尼技术力的怀疑。第三次会议于7月27日在SCEI的青山总部举行，索尼用大型投影仪演示了一个DEMO，这段DEMO影像是索尼第一次向第三方演示，使用了多边形构成的3D图形，其实正是后来的霸王龙DEMO的雏形，虽然尚处于相当粗糙的阶段，但已经足以给Namco留下深刻印象。

演示结束后，Namco的一位街机游戏工程师仿佛刚刚从梦中惊醒：“很少有能够真正让我惊讶的东西，过去仅有的两次是FC的发售，以及System22(Namco的3D街机基板，刚发售时堪称全球最强街机基板)的完成，而这是第三次。让我们一起合作吧！”当时Namco已经在使用System22基板开发《山脊赛车》，见识了PSX之后，Namco认为这种家用游戏机在性能上不会比System22弱，掌管Namco技术研发的高级常务董事中村重一认为，如果Namco加盟PSX，并将其技术应用到街机游戏中，就可以避免在街机和家用机上面的重复投资，降低游戏的平均开发成本。

Namco从1985年就开始研究3D电脑图形技术，希望通过3D技术让Namco引领街机市场的新潮流，但由于整个3D CG行业过于落后，没有现成经验可以借鉴的Namco技术研发进展很慢。当时惟一可以借鉴的3D电脑图形技术使用在飞行模拟器中，将同样的技术应用于街机游戏需要耗费数十万美元。第一款采用了3D电脑图形的街机游戏是1989年的《Winning Run》，但销量并不好。这部街机的售价为1万美元，属于中低价格，这就意味着其所采用的3D技术非常有限。事实上该街机每秒最高多边形处理能力仅6万个，并且无法采用纹理贴图，3D物件的移动也很不流畅。不过随着软件开发技术的提高，在同样的技术限制下，制作出来的游戏却有着质的飞跃。1991年的新版《Winning Run》多边形数完全相同，但无论是画面还是运行速度都提升了许多。

与Capcom等在街机领域有极高市场份额的公司一样，《VR战士》的出现让Namco大为震惊。Namco一直将世嘉视为街机市场的头号敌人，二者在3D技术上的竞争旷日持久，对于《VR战士》，Namco感到的压力绝不比Capcom小。中村重一见到《VR战士》后的第一感觉是：Namco必须立刻跟进，而如果能够采用PS的技术开发一款街机，将有望反超世嘉。

Namco加盟PS的另外一个原因



是SCEI的出现适逢其时。当时Namco与任天堂的关系高度紧张。Namco原本是最受任天堂重用的第三方之一，享受着最高的权利金优惠政策，而当SFC发售后，Namco的权利金条件被降到了与普通软件商相同的水平，为此Namco曾考虑自己推出一款家用游戏机，但这意味着至少要准备4亿美元的投入，而这对于Namco来说是完全不可能的。任天堂与索尼之间因SFC CD-ROM时间发生纠纷时，Namco社长中村雅哉曾联系过久多良木健，久多良木透露索尼可能将会自己研发PS。没过多久，《日本工业新闻》在其头版位置报道了索尼开发尖端图形处理集成电路的消息，中村雅哉意识到这可能就是PS的图形引擎，他曾就此事致电久多良木健，但久多良木故意装作毫不知情，在中村的旁敲侧击之下，久多良木终于透露了PSX计划。

1993年秋季，Namco推出了街机版《山脊赛车》，这是Namco在3D技术上的一个重要突破。刚好在这段时间里召开的索尼10号礼堂DEMO演示会议点燃了Namco社内“开发家用机版《山脊赛车》”的热情，由于Namco与世嘉在街机市场上的敌对关系，Namco从未考虑过土星，因此PS是他们的惟一选择。为了支持PS的游戏开发，Namco甚至暂时停止了一切SFC游戏项目，这对于一家每年在SFC游戏软件上营收上百亿日元的游戏公司而言是令人愕然的鲁莽举动，但Namco的大胆决定得到了回报。《山脊赛车》是PS初期最强有力的推动者，其初期销量甚至超越了PS主机。

对于几乎将身家性命押在PS上的Namco，SCEI一直存在感恩心理。丸山茂雄将游戏市场的竞争比作黑白棋的对弈，不管在对弈过程中吃掉对方多少个子，如果没有守住“角”，就会输掉整个棋局。Namco的加盟让索尼守住了一个角，2年后，当Square加盟时，索尼占了另一个角，第三个角则是携《勇者斗恶龙》加盟的Enix。

技术威力

具有强烈视觉冲击力的3D DEMO在索尼吸引第三方的战略中扮演着重要角色。索尼曾于1993年5月28日首次访问某D社，他们的反应十分冷淡且毫不客气：“除非你们能够在第一年内卖出100万台，并且能够自己做出高质量的游戏。主机的价格必须低于2万日元。我们对于家电公司没有什么信心，他们的决策实在迟钝。”在第二次会面时，D社观看了索尼的DEMO演示录像，他们的反应截然相反：“它太惊人了！我们实在无法相信你们可以把它控制在5万日元以内。做过CG的人们会惊讶于游戏机已经超过了PC(D社经常使用工作站为其游戏产品制作3D CG的电视广告)。虽然我们不认为游戏机能够做出3D画面，但这个恐龙实在太惊人了，普通的游戏制作者肯定没法做出这样的游戏软件！”

6月24日，索尼与Konami的第一次会面中，Konami常务董事北上一三同样冷漠：“你们在建议书中没有对选择CD-ROM为媒介作任何说明，如果它只是与MD和PC-E一样，我们还不如等待卡带降价。你们说游戏画面质量会有很大提升，但电视游戏本来就有很多限制。”8月23日，SCEI在其青山总部向北上演示了DEMO录像，久多良木健详述了PS的规格，北上一三面露惊异神色：“怎么可能！这样的画面真能跑得动那真是一个巨大的突破，就算是街机这样的画面也是不可能的，你们用的是别的什么设备吧？”离开SCEI之前，北上一三最后留下了一句话：“我现在还不知道我们能为它开发什么游戏，我们需要一段时间适应它的技术。如果你们可以将主机价格控制到3万日元以内，将很可能统领游戏市场。”

选择CD-ROM格式也是吸引软件开发者们的重要因素，这种全新的存储媒介不仅让游戏开发者们从卡带捉襟见肘的容量中解放出来，也对整个游戏业的市场推广和流通造成了巨大的影响。对于PS采用CD-ROM格式的决定，最初有不少开发商表示怀疑，数据读取速度问题让MD和PC-E的外挂光驱如同鸡肋。久多良木健却十分欢迎第三方对该问题提出的质问，因为PS所采用的CD-ROM技术正是久多良木健最引以为傲的地方。

松下3DO的构造与PS存在本质性的不同，其游戏运行过程中需要频繁读盘，而由于其数据读取速度只有300KB每秒，这就造成3DO的游戏速度极其缓慢。而PS从CD-ROM中调用一次数据后，其图形处理引擎就可以全速运作，也就是说，PS的读盘频率较低，游戏开发者只要巧妙地安排游戏中需要读盘的地方，就可以有效克服CD-ROM的读盘问题。PS的初期游戏大多数据量很小，整个游戏过程中需要读盘的地方并不是很多。例如《山脊赛车》一代实际游戏部分的数据量不过区区2MB，仅使用了PS游戏盘不到0.3%的总容量，这意味着将《山脊赛车》的程序从CD-ROM中读取出来后，几乎就可以不再用到CD。由于剩下的存储空间实在太多，开发者可以放进很多其他内容，例如高保真度的音乐。为了让为数不多的读盘处显得更加流畅，Namco还添加了迷你游戏，为枯燥的等待过程带来了乐趣。后来玩家们发现可以在游戏过程中打开碟仓，将游戏CD换成音乐CD，这样就可以在开车时听自己喜欢的音乐，这种功能出乎意料地成为《山脊赛车》的一大卖点，并且成为网络论坛火爆的讨论话题。

引起游戏开发商们的兴趣之后，SCEI的下一步目标是让他们大批量开发游戏。SCEI与索尼音乐有着共同的管理理念，丸山茂雄与《索尼革命儿》作者麻仓怜士的一段对谈真切体现了SCEI和索尼音乐的共同理念：

“你认为在一家唱片公司最重要的人是谁？”

“最高管理层吧？就像您这样的，对吗，丸山先生？”

“唱片公司最重要的人不是制作人也不是监督，更不是总裁，而是音乐艺术家。我们将音乐艺术家奉若神明，就算是一个新的艺术家你也要对其抱有这样的态度。”



丸山茂雄说，如果一家唱片公司没有对新人给予尊敬，很可能在未来遭到报应，因为任何一个艺术家都有成名的可能。丸山茂雄的艺术家管理理论深得久多良木健的赞同，并且被原封不动地照搬到PS业务的拓展。久多良木健对于业内的著名游戏制作人非常尊敬，并且全力为其提供最友好的游戏开发环境，为了方便与开发者之间的即时交流沟通并提供帮助，SCEI开通了面向游戏开发者的专用网络。此外，PS游戏开发的各种辅助工具和函式库的建立也动用了SCEI的大量资源，SCEI软件开发经理冈本伸一在久多良木健的直接指挥下开发函式库。久多良木健认为，开发PS游戏就像烹制中国菜，游戏制作人就像掌勺的大厨，实际的烹饪过程并不长，因为原料的购买、准备和处理已经全部由SCEI包办。

为游戏开发者提供函式库的做法如今已在游戏业界十分流行，但在PS之前是几乎不存在的。不过这种为方便游戏制作人而开发的函式库在初期也造成了很多意想不到的麻烦。冈本伸一是加入SCEI的第五名软件工程师，之前的四名从未有过游戏软件开发经验。冈本伸一了解了各人擅长的技术后，决定将目标集中在游戏开发者所使用的软件上，目的是让游戏开发过程成为制作人的一种享受。函式库的初期开发工作从1992年12月开始，由于时间仓促，SCEI并没有对游戏开发者的实际需求进行深入调查，不过在后期陆续补充了满足特定游戏类型需求的软件；例如，一些游戏公司需要在格斗游戏方面获得帮助，SCEI就开发了能够加速人物运动速度的“加速型”软件。通过不断补充改良，按理可以让SCEI的函式库逐渐完美，而当SCEI开始向第三方推荐使用函式库时却是热脸贴上了冷屁股。多数制作人明确表示不喜欢使用别人编写的程序，因为使用函式库制作的东西一旦出现了问题自己可能无法搞定，更有甚者，一些制作人将游戏开发中遇到的问题归咎于索尼提供的函式库。冈本伸一曾参加过海外的一次开发商大会，正准备向开发者们介绍PS的开发软件时，一位软件商的代表举手提问：“请公开函式库的源代码！”接着整个观众席的200多人全都鼓掌要求冈本

仲一公布源代码。这种事件在冈本伸一出席的各种会议中屡有发生。

游戏机是一种封闭的平台，在其整个生命周期内规格不会发生变化，但使用于主机内的半导体规格和生产工艺是在不断进化的，PS的整个生命周期内推出了多种型号，每种型号都有细微的差别，由于这种原因，SCEI无法将每个硬件细节都向软件商透露，因为如果软件商针对特定主机型号开发游戏，将很可能出现兼容性问题。游戏主机通过操作系统核心和设备驱动等基础程序保证兼容性，开发者们只能在这个层面上进行游戏制作，而不能更深入地对硬件层面进行探索。Namco常务董事中村重一将其贴切地形容为"隔靴挠痒"，在Namco熟悉3D游戏的大多是街机开发部，他们习惯了直接针对硬件进行开发，对于SCEI这种倚赖函式库的游戏开发方式尤其不满。

颇为讽刺的是，骨子里对函式库最为抗拒的Namco却成为推动第三方使用函式库的标兵。《山脊赛车》从街机移植到PS只用了不到一年的时间，且质量相当令人满意，完善的函式库在其中发挥了重要作用。技术力并不强的Takara也只用了很短的时间就完成了《斗神传》的开发。PS的函式库最初只包含了C语言和3D技术，后来在开发者们的强烈要求下添加了2D技术，其更新速度越来越快。PS函式库最初只有350项功能，后来发展到超过2000项，最高峰时期有18名员工专门负责函式库的更新。

另一个战场

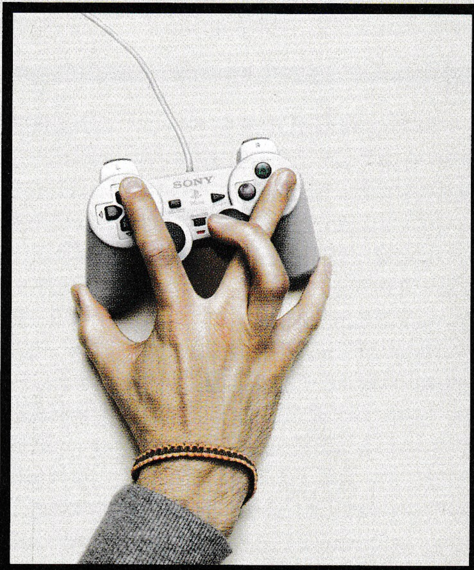
SCEI首席运营官佐藤明说："PS要想在乱世中生存，必须提出一种新的概念，让我们从所有对手中脱颖而出。换句话说，我们需要在另外一个战场发动战争。"

游戏业是一个存在极高进入壁垒的行业，市场主导者有着铜墙铁壁般坚固的堡垒，照搬前人的经验注定难成大器，而索尼的目标是为游戏业开创一个新的商业模式，让批发商、软件商乃至玩家都转换为索尼模式。佐藤明说："作为入侵者，我们可以不受业界传统约束。从游戏产业看来，竞争从一个从未想到的地方开始了……"

佐藤明经常在离家不远的一家小店购买SFC游戏软件，有一次他到店里想买一个当时十分走红的一款游戏，结果在货架上怎么也找不着。佐藤明向店长道明了来意后，店长走进里屋，不一会就带着狡谲的笑容把游戏卡递给了佐藤明。佐藤明兴冲冲地回家把卡带插入SFC，接上电视，开机，然后令他厌恶的一幕发生了：屏幕中出现了上一个玩家的分数记录。虽然这张卡看起来很新，但显然是一张二手游戏，而他却付了全价！佐藤明愤怒地冲向游戏店找店长理论，店长自知理亏连连点头哈腰："对不起，说得没错，这确实是二手游戏。"

FC和SFC时代里，佐藤明的这种遭遇在玩家中经常发生，其原因归根结底在于任天堂的流通体制。Konami常务董事北上一三说："我们对初心会简直到了无法容忍的地步，任天堂的这个批发商组织无法替换次品，交易渠道不尽合理，甚至还私自拷贝游戏，简直是完全不道德的行为，他们怎么能让这种机构生存于世！"

对于非业内人士来说，游戏业的流通体制是复杂而神秘的。任天堂建立起来的传统流通体制是从初心会批发商向零售商发货，但在中间经常还掺杂着二级批发商和现金批发商。零售商将次品退还给批发商后，批发商又将其批发给其他零售商的情况非常普遍。佐藤明所经历的新游戏价买二手游戏的案例，只不过是整个流通体制弊端的冰山一角。更加严重的是一种被称为"准租赁"的方式，零售商以远低于零售价的价格将游戏卖给玩家，玩家将游戏通关后再以更低的价格将游戏退还给零售商，接着零售商再用同样的方法将该游戏卖掉，如此往复，这实际上是一种变相的租赁行为，成功绕过了任天堂对于禁止租赁的相关规定，却造成了发行商的利益损失。



FC游戏软件采用了十分独特的销售方式，初心会批发商会向零售商一次性大批量订购游戏软件，通常是以5000或10000套为一个基数，若该游戏销售情况远低于预期，批发商将面临大量库存积压的风险。游戏卡带是一种半导体产品，生产周期至少为两个月，而在日本游戏市场，多数游戏的热销时间不到一个月。也就是说，首批产量的估计数字必须非常准确，如果估计得过于保守可能会造成断货，白白浪费商机；而如果过于乐观，可能会大量积压，造成库存压力。由于估计的数字不可能太准确，批发商不可能全部消化，因此只能将部分存货卖给二级批发商和现金批发商，这就导致流通体系的管理困难，从而出现了以上描述的现象。

游戏卡带的制造问题是任天堂整个流通体制缺陷的根源所在，任天堂虽然深知个中缘由，却也无可奈何。对于这种现象，第三方遭到的损失最大。Namco为了提高市场预测的精确度，经常进行缜密的市场调查，但任天堂为了游戏卡带的生产和准时上市，要求第三方提前3个月就要将母盘提交给任天堂，而要分析三个月后的市场走向并不容易，Namco常务董事中村重一透露，在任天堂时代，他们高估市场需求的情况时有发生，为此经常要赶在深夜无人时将过剩的存货连夜运往垃圾场清理。

所有第三方的游戏卡带都要交由任天堂统一生产制造，第三方需要为每张卡带交纳30美元的代工制造费，加上开发成本、利润、风险担保金以及流通费用，到SFC时代每张卡带的零售价已经涨到了1万日元以上。任天堂为了将利益最大化，故意控制在市面上流通的游戏数量，从而逐步提高游戏单价，这也是当时游戏售价不断攀升的重要原因之一。到了每年11月到次年1月的销售旺季，任天堂的人为价格操作更为明显，游戏软件的价格已经高到让很多家长都无法忍受的地步，二手游戏市场也因此达到了惊人的规模。很多孩子将游戏买回家后只用了一两天就全部打穿，然后立刻转卖给二手游戏店，转卖二手游戏获取零花钱在当时的中小学里蔚然成风，为了防止这种现象，甚至出现了青少年转卖二手游戏必须出示家长许诺书的规定。久多良木健说："看到这种荒谬的现象后，我知道这样的业界格局绝对不会长久。"

卡带造成的流通体制缺陷是当初久多良木健与任天堂谈判的一个重要筹码。1987年6月16日，久多良木健率领一群索尼说客与任天堂相约，他们在京都与东京之间的静冈县某旅游圣地会面，对FC后续机种的讨论持续了三天两夜。久多良木健认为CD-ROM不仅容量大，而且可以改善流通体制，而任天堂则认为未来卡带ROM的容量将会提升，并且可有效防止盗拷。1989年，任天堂早已决议继续使用卡带，而在SFC开发的最后阶段，久多良木健依然找上门来建议任天堂"再考虑考虑"。

佐藤明



在PS的流通和营销领域提出了众多创意，主要负责制定PS的流通体制，在SCEI内部曾有"技术专家久多良木健，销售专家佐藤明"的说法。佐藤明于2005年11月5日辞去SCEI副社长兼集团首席运营官职务，2006年12月1日的人事变动中，佐藤明从原来的董事身分升为副会长。

Mega CD和PC-E虽然也采用了CD-ROM，但由于流通量较小，世嘉和NEC都没有想到利用CD-ROM改革游戏流通体制，当时这两种主机的CD-ROM游戏仅在特定的市场销售，且同样依靠现有卡带流通渠道。而索尼从一开始就做好各种准备针对任天堂的这一致命弱点穷追猛打，首先就是要让游戏发行商认识到CD-ROM实实在在的好处。按照任天堂游戏卡带30美元的代工费标准（其中生产成本与权利金各占一半），一款目标销量60万套的游戏需要先向任天堂交纳1800万美元，这意味着第三方在游戏上市前的三个月内有1800万美元的流动资金被占用。索尼为PS游戏制定的代工制造费为9美元（生产成本仅占1美元），且生产速度极快，同样目标销量60万套的游戏，第三方只要准备540万美元的流动资金，并且只要不到一个月的时间就可以随着游戏的上市而回笼资金。由于在代工费方面减少了21美元，PS游戏售价远低于SFC，而软件商从每张游戏中获得的平均利润却几乎不变，如此诱人的商业模式让早已对初心会心灰意冷的第三方们怦然心动。



新起点

1994年12月3日，那一天是游戏历史的一个新起点。

一些商店门前从12月2日晚开始就已经有大批玩家通宵排队。《Sports Nippon》报道：一位30岁的东京人排在队伍最前面，他说："我昨晚8点就已经到这儿来了，PS真是与传统游戏机完全不同的东西，我甚至没想过他的价格就购买了。"《日本经济新闻》报道：东京秋叶原的Laox Computer游戏店外排了大约700人，他们都是事先没有订购的。一些人排了一整夜。关西的Joshin Electric连锁店在70家分店（大约为该公司总分店数的一半）里都在销售PlayStation，大多数分店都在中午之前销售一空。

佐伯雅司于当日上午8点30分来到新宿西口站出口，视察PS的销售情况，他相信在Yodobashi Camera店门外肯定排起了长队，但他看到的却只有一小波人。原来Yodobashi Camera担心出现过度混乱局面，因此在主店附近的一个地区设立了PS专门销售区，佐伯雅司赶到那里时已经有数百人在排队。为了了解购买者对PS的看法，佐伯雅司走到一位中学生旁边，这个男孩看到笑眯眯地走上前来的佐伯雅司竟吓得撒腿就跑。佐伯雅司知道那男孩肯定把他当成了匪徒，当时《勇者斗恶龙》抢劫事件"屡屡见诸报端，佐伯雅司这种笑眯眯的陌生大叔在这种火爆的主机首卖现场很容易引起误会。

佐伯雅司接连碰到了好几个把他当作匪徒的男孩，最后不得不改变"策略"，在距离对方三四米处就高声询问："你好，我来自SCE，我可以问你一些问题吗？"

佐伯雅司见对方停住了脚步，赶紧问道："你买的是什么游戏？"

"《山脊赛车》。"

"你花了多少钱？你买了世嘉土星吗？……"好不容易逮着一人的佐伯雅司滔滔不绝地问着，而在整个新宿区，11点不到已经几乎买不到PS了，东京各地的零售店也相继挂出了"PS已售罄"的牌子。当天，索尼首批生产的30万台PS已经卖出了10万台，这个成绩已经超出了索尼绝大部分高层的预计。

在秋叶原，穿着PlayStation主题运动衫的久多良木健忙着给商店外排起的长队拍照留念。当晚，久多良木健在秋叶原著名的烤肉店"肉之万世"请佐伯雅司吃了一顿烤牛肉大餐。久多良木健说："这是我一辈子最幸运的一天，因此我有生以来第一次买了30张彩票，其中有一张赢了3000日元。这真是我空前绝后的、最幸运的一天。"

在索尼，愉悦的气氛里也掺杂着沮丧，生产部门为提高PS的产量而忙得焦头烂额，首批生产的PS还剩20万台，但这20万能否应付圣诞商季还很难说，批发商们的订单像雪花般飘来，很多索尼员工甚至要靠关系才能为自己和亲友买到几台PS。12月20日，一位索尼主管的妻子给大贺典雄打了个电话："能帮我个忙吗？我想给我的孙子买台PS当圣诞礼物，但所有的商店里已经都买不到了。大贺先生，拜托了，给我的孙子弄一台吧！"这位老奶奶为了买PS在横滨百货店排了很久的队，结果还是没能买到。"我将尽一切所能帮你买一台！"大贺说。虽然他已经听到PS热销的报道，但没有想到竟然能卖得这么快。

几年后，PS的成功已经超出了所有人的想象，德中晖久曾经给PS做过无数个商业模拟分析，他说："它的巨大成功超越了任何一个模拟结果。"大贺典雄说，他经常看到大公司的部门经理狂热的爱上PS，他们一回家就把自己关在房间里玩《最终幻想》。大贺典雄自己也有深深喜爱的PS游戏，那是Taito推出的《电车GO！》，他自己有数辆跑车还有私人飞机，就是没有开过电车，大贺典雄说他从没想过世上会出现如此有趣的游戏。

久多良木健说，电脑是人类历史上最伟大的发明，它的未来前景将超越所有人的想像，而他的使命是加速这一信息革命的速度，PS只是实现这一目标的第一步，他的最终目标是让全世界进入电脑化家庭娱乐时代……

佐伯雅司

PS广告宣传的核心人物，成功制定和开展了PS的多个核心广告主题和推广活动，一直担任SCEI广告部主管，目前是SCEJ集团副总裁。



后记

笔者曾在网上看见一些对此类企业/人物传记类文章的抨击意见，反对者认为此类文章毫无技术含量，"从国外网站东抄一点西抄一点"便成了文章，对此笔者深感汗颜，所谓"天下文章一大抄"倒也不是没有道理的。笔者的一些评论文章和传记文章也大量参考了国外资料，从书籍到网站，有时一篇6000字的文章资料来源不下20处，从海量的日文和英文中撷取信息是一件十分痛苦的差事，有过类似写作经验的人相信都深有体会。在国外，多数传记类文章来自作者对当事人的采访，笔者一直非常期待能够用这样的方式写一篇传记，无奈的是，国内电视游戏界长期处于地下状态，一直为世界所忽略。没有正规的产业背景，就没有真正原创的传记。笔者期待着有那么一天，国外的业界巨头们能够敞开怀抱，积极接受国内记者的专访。

说远了。本文同样参考了大批外文资料，其主体则是参照日本画质学会副会长、著名评论家麻仓怜士的著作《SONY之革命儿》，该书为麻仓怜士对久多良木健及大批游戏业人士长期采访的基础上创作而成，囊括了大量业内逸闻和珍贵资料。另有部分参考资料如下，其他为细节内容而参考的资料恕不一一列举。

由于时间和篇幅关系，这篇文章被分成了两个部分，上篇以PS诞生之前的久多良木健传记为主，而下篇将围绕PS的商业战略，故暂定名为《索尼革命家（战略篇）》，将于《游戏·人》第22辑与各位读者朋友见面。

主要参考书目

（日）《SONY之革命儿》（1998.10），麻仓怜士

（日）《SONY VS 任天堂》（1993），马场尚宏

（美）《Game Over》（1993.4），David Sheff

Can the PS3 Save Sony?《Wired》（2006.9，Issue 14.09），Frank Rose

■ 刘玉顺

格式之争

次世代主机大战中的Blu-ray Disc和HD DVD



PS3从开发之初，就风波不断，传说纷纷，不仅因为它有一个强大的对手X360，还因为PS3捆绑Blu-ray Disc的策略，导致HD DVD因素的加入。2004年时任索尼副社长和SCEI社长的久多良木健于9月21日正式对外宣布在新一代主机PS3中将采用Blu-ray Disc驱动器，此举必然引发对手微软的反应，很自然地将HD DVD拉入这场次世代游戏主机的大战中。但是事情的复杂性，并不是微软+HD DVD vs 索尼+Blu-ray Disc这么简单，更涉及到了新一代高清光盘播放机的标准大战及未来数字家庭娱乐中心的问题。以下让我们一同回顾一下这场旷日持久的格式大战。

标准 必须经过市场的选择

相对于HD DVD和Blu-ray Disc的较量，PS3和X360之间的斗法要来得晚一些。2002年2月19日，日立、LG、松下、先锋、飞利浦、三星、夏普、索尼和汤姆逊等9大家电业巨头联合宣布推出新一代高清光盘Blu-ray Disc。同年8月29日，东芝联合NEC向DVD论坛提交了新一代高清光盘规格，当时的名字为AOD，即现在的HD DVD。

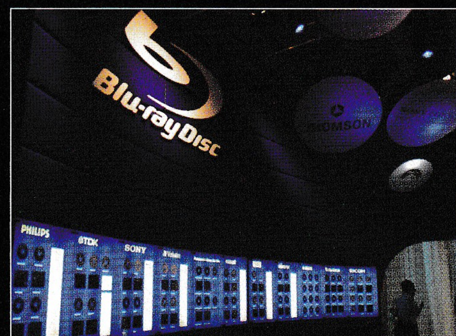
眼前这场新一代光盘标准之战，在家用电子产品的历史上已经不是第一次了。很多人比较好奇的是，产品的标准为什么要如此大动干戈，由有关国际组织或政府部门统一规定不就行了吗？

在现代社会，很难想像，离开了标准，五光十色、琳琅满目的消费品如何能源源不断地生产出来供应庞大的社会需求，也很难想像，没有一个统一的标准，这些产品我们买回家中又如何顺利地使用。事实上，产品的标准并没有统一的标准，标准本身又可划分为许多种类。一般来说，攸关国计民生的产品或人身健康、生命财产安全的产品，是由政府强制制定标准，称为国家标准，比如电力、食品、药品都有强制性国家标准，包括产品的规格。而大众消费产品，除了涉及人身安全与公共频率部分，均由企业自己确定，称为企业标准、行业标准或工业标准。

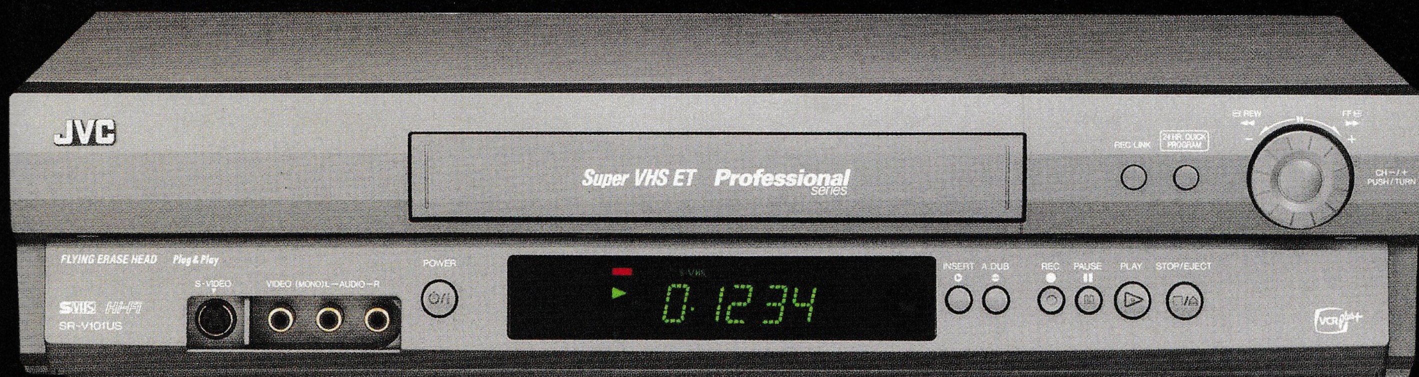
最初的电子产品，并不是每个企业都有能力设计制造的，因此某个企业生产的产品只要被市场接纳，自动就可成为行业或工业标准，其他企业一旦日后能够生产，也按此标准生产即可。但是这么做，又出现了新的问题，最初发明这种产品的企业为了保护自己的商业利益，又可根据专利法的保护，禁止其他企业按自己的标准生产，那么其他具备生产这种产品技术的企业又会另行设计一种产品的规格来规避专利技术的门槛。但是这么做的一个问题是，新的标准能否为市场所认同呢？随着技术的发展，各大企业在技术方面都有各自的强项，有时他们同时掌握了同一技术，并试图同时开发同一种产品。企业的最终目的是赚钱，因此，一种新标准的产品，是否被接受，就看用户是不是肯买你的东西。产品销量上去了，企业就可以盈利，就能生存下去，产品才有生产下去的必要，标准才能因此而确立。

最初的电子产品，由于技术上的优势，没有面临过这个问题，比如磁带录音机，就是索尼发明并为全世界所接受的，你再生产其他规格的录音机，市场也不会认同。同样的例子还有索尼和PHILIPS联合拥有专利的CD机，那时候是一枝独秀，技术上无人能敌，自然没有标准之争的问题了。

再比如电视机，由于电视信号的传输要涉及到公共无线电频率的占用，因此电视机的传输标准由政府控制是天经地义的事情，而具体采用什么样的传输标准，同电视机的制造商没有任何关系，电视机的制造商只要按照政府制定的标准生产电视机就可以保障顾客能看到电视节目了，因此电视机的标准也没有发生由市场裁决的事情。但是录像机、DVD这类产品，不涉及公共频率和人身安全问题，任何厂家都有权利提出自己的标准，最终标准还是由市场来裁决。



▲2002年2月19日，日立、LG、松下、先锋、Philips、三星电子、夏普、SONY和汤姆逊等9家电子巨头联合宣布他们开发出了Blu-ray Disc。



索尼 标准大战中还要受伤几次?

但是随着技术的不断发展，各大公司在技术上难分伯仲，产品标准大战的爆发是自然而然的事情。

家电领域一次重要的标准之争发生在上世纪70年代。1975年索尼推出了世界上第一部家用录像机——β录像机，就是我们原来说的小1/2录像机，虽然索尼公开表示愿意开放他们的技术，大家一起把录像机市场做大，但是一年后，JVC在研究了索尼公开的技术后，发布了VHS标准，同索尼β标准相抗衡。同年底，索尼的高层不同寻常地亲自到大阪拜会松下的掌门人——松下幸之助，但是得到的答复是令他们失望的。因为JVC的方案使用的零部件更少，制造成本比索尼低，松下决定支持VHS标准。松下在家电制造领域最擅长的就是对产品成本的控制和价格的降低，从而获得市场的认同，由于JVC获得了松下这样的家电巨擘的支持，VHS标准风行世界，被消费者广泛认同，而索尼的β标准自然是江河日下。

1984年1月25日，索尼公司开始连续4天在主流报纸上刊登大幅广告，第一天的内容是"β录像机会不会消失？"第二天"购买β录像机值不值得？"第三天是"β录像机今后怎么办？"最后一天说"越来越有趣的β录像机。"事实真的不幸被这则广告给言中了，β录像机确实越来越有趣了。1988年索尼公司做出了惊人的决定，开始生产VHS录像机，从此β录像机彻底从家用录像机市场退出，只在专业广播领域得以继续延续香火。

在由市场决定命运的另一场典型的标准之战中，索尼也成为了主角，这就是MD。我们都知道，在音频的领域，最具革命性、最有影响力的两种产品：磁带录音机和CD都是索尼的大手笔。但是无可否认的是，磁带机无论在操作性和音质上，都已经无法满足人们的需求了。而CD机缺乏录音的功能，在体积上也不占优势。因此，推出一种新的既能录音、又能播放音乐、体积更轻巧、播放更方便、采用数字技术的音乐播放产品是适合市场需求的。由于磁带本身机械结构的局限，此前一些数字化录音机的尝试终因不被市场接受而淘汰出局。1991年，索尼公布了一种结合了磁带的可录制性、CD的高音质、可高速随机播放、快速查找、体积更小更薄的产品，那就是MD。但是也许是造化弄人啊，这个集中了这么多优点的产品，真的是生不逢时，在MD经过了市场培育期即将进入成熟期的时候，以电脑、网络为核心的数字娱乐时代的大潮也滚滚而来，把MD打了个措手不及。

同β和VHS对决不同，MD还是传统的电器产品，和磁带机、CD相类似，而MD的对手MP3已不像传统的电器了。任何一个产品都可分为软件和硬件两个部分，软件就是产品记录方式、编码方式、节目内容等，硬件就是音乐储存和播放的载体。磁带机、CD，载体都是固定的，前者是磁带，后者是光盘，MD也是这样，载体是一种直径只有64毫米的光磁材料。编码上，MD采用的是一种无损压缩方式ATRAC。从编码方式上看，MD遭遇到了MP3。MD的压缩虽然是无损的，保证了音质，但是人们对音质的要求也不是无限度的，也只是对模拟的音频所附带的噪音和复制后的损伤的不满。和MP3的长时间、大容量比起来，MD的音质似乎不是很重要了。MD的ATRAC只是一种专门的标准，而MP3则是开放的标准，编码、解码软件随处可下载，从VCD、DVD到电脑、笔记本和MP3/MP4播放器都可播放MP3内容。而MD只可以在MD机上播放。MP3最大的优势还是可以在网络上随意传播，交流方便，软件操作简单，只要学会简单的电脑操作，都可以自己压缩、制作、编辑、下载MP3，也可以录音，这些都是MD不具备的优势。硬件部分，MD只能存放在专门的MD盘上，而MP3可以存储在网络上，还可以存储在硬盘上，也可以刻录在光盘上，随着各种U盘、闪存的容量越来越大，体积越来越小，目前的MP3播放机体积非常小，只有打火机那么大，完全超过了MD在体积上的优势。MP3不需要更换磁盘，实际上MP3也不像MD那样使用专门的磁盘，歌曲听够了，直接到网络或电脑中拷贝新内容就可以了。

索尼可能是对MD的自我感觉太良好了，对MP3根本不屑一顾，但是市场是无情的，据一份调查表明，在不买MP3播放器的人群中，只有17%是因为音质不好的原因。索尼不仅失去了MP3随身听播放器市场，而且在和苹果公司发布的以MP3为核心的iPod竞争中，也败给了对手，虽然苹果公司2001年10月23日才推出iPod，但是已销售了6800万部，其中最近一年销售达3900万部、最近一季度达873万部。

另一场标准大战的战场为DVD，索尼吸取了录像机大战中失败的教训，同光盘领域中拥有最核心技术的飞利浦联手，率先推出了视频光盘标准。用光盘发行电影实际上是电子消费领域的一场革命，光盘体积更小，播放更方便，并可在电脑上使用，具有互动功能，是横跨家电和IT的产品，应用范围要比录像机大得多。如果标准为索





◀ 和iPod比起来，索尼的MD就显得笨拙的多了。

尼和飞利浦所把持，将获取巨大的经济利益，因此一定会受到其他家电厂家的反击，这时候，是东芝首先站了出来，带头不买索尼的账，提出新的标准同索尼标准相对垒。

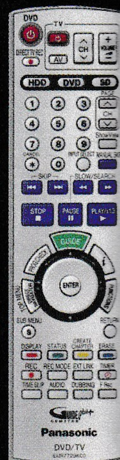
在东芝、索尼阵营的斗法中，东芝软硬兼施，棋高一招。

东芝首先把眼光放在节目供应商上，它敏锐地意识到好莱坞的电影业巨头们的态度将是决定生死的关键因素。因此，东芝早在酝酿新格式时就秘密地开始了"拉票"活动，将时代华纳拉入阵营，组成了"东芝-华纳联盟"，事后表明华纳公司在拉票方面做出了很大的贡献。

与此同时，东芝还暗中盯上了在消费电子领域中的另一位领军人物——松下公司。东芝公司社长亲自打电话给松下公司的社长，恳切邀请松下公司加盟自己的阵营。紧接着，华纳公司总裁也从美国致电松下公司，劝说其加入东芝-华纳联盟。松下做出决定不久，先锋、日立、汤姆逊等具有相当影响力的公司都加入东芝-华纳阵营。

当经过这一系列软硬兼施的出击，东芝阵营公布了自己的方案，让索尼和飞利浦目瞪口呆。同时华纳凭借自己在电影界的霸主地位，联合好莱坞的电影业巨头们向索尼、飞利浦施加压力。知道离开好莱坞电影大片的支持注定要失败，在最后关头，索尼做出了重大的、关键性的让步，放弃了自己的光盘结构，同意采取东芝公司独具匠心且较为先进的双盘对接的光盘结构，而东芝公司则相应的在数据信号的调制、处理等部分技术向拥有丰富的CD生产、开发经验的飞利浦和索尼妥协。

至此，这场旷日持久且空前激烈的DVD规格大战算是告一段落。表面上看，东芝阵营在硬件上主导，索尼阵营在软件上主导，平分秋色，而实际上软件的重要性远不如硬件重要，复仇的种子已经深深地埋在了索尼的心里，而新一代高清DVD标准的制定，为索尼提供了一个反击机会。





▲DVD最终达成统一标准。

区别 不在蓝光而在光盘结构

当初DVD标准大战中索尼败给东芝，似乎还可以理解，索尼阵营只有索尼和飞利浦孤军奋战，东芝阵容庞大，不但获得松下、先锋这样的家电巨头力挺，还有以华纳为首的好莱坞制片商的支持。而这次高清DVD标准大战中，东芝孤家寡人般地挑战索尼阵营则很让人困惑，因为无论是家电巨头还是好莱坞制片商，索尼阵营都占有绝对优势。

从技术角度讲，Blu-ray Disc绝对是先进的。无论是HD DVD还是Blu-ray Disc，都采用405nm蓝色激光，因此都可以称作是蓝光。蓝光并不是HD DVD和Blu-ray Disc的本质区别，两者的本质区别在于光盘的机构上。Blu-ray Disc是在1.1mm厚的基板上覆盖0.1mm厚保护层的结构，通过使用厚度仅有0.1mm的保护层，可提高读取质量，增加记录密度，因此单层容量达到25GB，双层的达到50GB。而HD DVD仍采用DVD的结构，盘片由两张厚度为0.6mm的基板粘贴而成，其中保护层为0.6mm，容量为15/30GB，同Blu-ray Disc有较大差距。

	DVD	HD DVD	Blu-ray Disc
容量(GB)	单层：4.7 双层：8.5	单层：15 双层：30	单层：25 双层：50
激光波长(nm)	650红	405蓝紫	405蓝紫
数值孔径(NA)	0.6	0.65	0.85
最小信息坑迹长度(μm)	0.4	0.204	0.16/0.149/0.139
数据轨道间距(μm)	0.74	0.4	0.32
信息点宽度(μm)	0.35	0.25	未知
盘片结构(mm)	0.6×2	0.6×2	1.1+0.1
保护层厚度(mm)	单层：0.6 双层：0.6	单层：0.6 双层：0.6	单层：0.1 双层：0.075
调制方式	EFMplus(RLL 2, 10)	ETM(RLL 1, 10)	17PP(RLL 1, 7)
记录位置	沟槽	沟槽/岸台	沟槽
纠错方式	RS-PC	RS-PC	LDC+BIS
视频编码	MPEG2	MPEG4 AVC/H.264、WMV9、MPEG2	MPEG4 AVC/H.264、WMV9、MPEG2



■三星的BD播放机要比东芝的HD DVD播放机贵一倍。

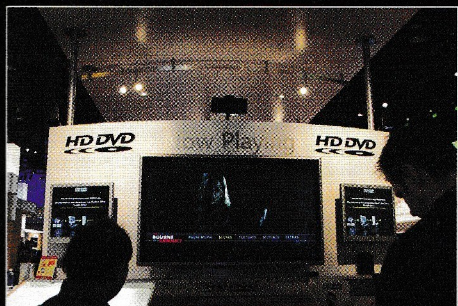
那么，HD DVD凭什么挑战Blu-ray Disc呢？

HD DVD手里的第一个武器是编码方式。索尼认为HD DVD单面15GB双面30GB的容量太小，如果按MPEG2中的1920×1080的HDTV标准衡量，码率应该在19Mbps以上。码率，就是每秒钟的数据量，同样的标准下码率越高，图像质量越好。不同标准时，同样的码率画质区别很大，MPEG2要求码率最高。如果使用MPEG2编码，码率在19Mbps时，一部133分钟的标准的好莱坞电影，需要22GB左右的容量，HD DVD单面只有15GB，显然还不能满足需要，而Blu-ray Disc最低也有25GB的容量，刚刚满足需要。但是数字技术的发展日新月异，新的HDTV算法H.264/MPEG-4 AVC和VC-1诞生了，压缩效率比MPEG2提高1倍，HD DVD的15GB容量已足够了。最有趣的是，迫于各方压力，Blu-ray Disc最终也将H.264和VC-1列入标准之中。而H.264已成为欧美高清广播的编码方式，开始普及。由于Blu-ray Disc对H.264和VC-1标准的准备不足，新发行的Blu-ray Disc电影仍采用MPEG2编码方式，而HD DVD已采用H.264和VC-1编码，经过比较，HD DVD画质明显胜出，Blu-ray Disc甚至不如网络上下载的高清节目效果好，有人甚至认为和DVD比差距不大。

HD DVD的第二个武器是成本，可以同DVD保持兼容，可继续使用DVD生产线生产HD DVD，生产成本较低。同一条生产线生产HD DVD与DVD光盘的切换时间仅需5分钟，只需7秒即可生产一张HD DVD光盘。Blu-ray Disc的良品率也不如HD DVD高，目前Blu-ray Disc压制的成本是HD DVD的10倍，母版制作是HD DVD的5倍。

东芝3月份上市的两种HD DVD播放器，价格分别为799.99美元和499.99美元，而即将上市的HP的HD DVD驱动器，甚至只要99美元，可见现在售价199美元的X360使用的HD DVD驱动器还有很大的降价空间。而已上市的三星和索尼的Blu-ray Disc播放器要999美元，先锋的更高，预计售价为1800美元。HD DVD的成本优势完全体现出来了。现在的一切都证明，东芝当时敢于单枪匹马同索尼为首的九大巨头叫阵，确实是有所准备的。

阵营 关键时刻怎么都是骑墙派？



▲2003年11月，HD DVD标准被DVD论坛批准，东芝在茫茫的暗夜中，看到了一丝的光亮。

DVD、HD DVD或是Blu-ray Disc标准，都是由企业自己制定的，如果一个企业无法主导标准，就由几个企业联合起来。DVD标准由于一个企业无法主导，就成立了DVD论坛负责，DVD论坛并非如一些人想像的是国际标准组织，实际上就是一个企业联盟。

Blu-ray Disc最初也准备向DVD论坛申请成为新一代高清光盘的标准，在DVD论坛中东芝处于主导地位，是论坛的主席，因此确定无法获得认同，于是索尼将东芝排除在外，九大巨头另立山头，成立Blu-ray Disc联盟，直接制定Blu-ray Disc标准。

HD DVD则要直接向DVD论坛申报标准，虽然东芝是DVD论坛的主席，但是要获得DVD论坛的批准，难度也不比Blu-ray Disc小，因为在DVD论坛中，Blu-ray Disc联盟的九大巨头占据了多数。2003年9月，DVD论坛的第一次投票结果没有批准HD DVD标准，然而，2003年11月，DVD论坛第二次投票批准了HD DVD标准，这里面最有趣的是Blu-ray Disc联盟中的一些成员关键时刻的支持。

投票结果是包括东芝和NEC在内的赞成票为8票，反对票为6票，另有3票弃权。相对于2003年9月的上次投票结果，赞成票和反对票分别增加了1票和2票。DVD论坛此前的规则规定，要想得到批准，在17家理事会成员中必须得到过半数即9票的赞成票。因此8票赞成将得不到批准。玄妙的事情就在这里，这次获得批准的首要因素是修改了投票规则，如果得到最低限度的1/3赞同票，弃权票不再记入总票数。

但是要想修改规章，必须在理事会中得到70%成员的赞同，如果没有Blu-ray Disc联盟中的成员的支持，无法获得通过。一些反对HD DVD标准的Blu-ray Disc成员开始赞同修改规章。这种情况有些像当年中国恢复联合国合法席位的情形，当时中国恢复合法席位需要过两道关口，一道是获得2/3以上多数同意，如果不到2/3只是简单超过1/2，还要否决美国的一项此问题为重大议题需2/3以上多数通过才能生效的议案，如果只是获得1/2赞成而美国的提案又得到通过，则不能恢复席位。当时投票的时候，很多国家出于多种考虑，在第一次投票的时候投的是反对票，但是他们并不是真正想反对中国恢复席位，所以到第二次投票的时候就出面否决美国的提案，同样可以使我国恢复席位的提议得到通过。现在的情况也很相似，说明蓝光成员中很多成员是支持HD DVD的，如果他们反对的话，是不会同意修改投票规则的。在同意修改规则的13个成员中，至少应该有6个成员是Blu-ray Disc阵营。

因此我们可以说，Blu-ray Disc阵营绝非铁板一块，其内部骑墙派不少，他们不愿意死心塌地跟着索尼一条道跑到黑，一旦形势发生变化，倒戈到HD DVD阵营将很正常。HD DVD获得DVD论坛批准的另一关键因素是作为Blu-ray Disc联盟创始人之一的三星电子投了赞同票。该公司于2003年9月22日宣布与东芝合并CD及DVD设备相关业务，并成立了新公司。后来，东芝和LG又签署协议，交换双方的专利技术。汤姆逊和HP则公开加入HD DVD阵营，同时支持HD DVD和Blu-ray Disc。

三星支持HD DVD的笔记本电脑已经上市，而且年底前极可能上市HD DVD播放机，LG打算发行同时支持HD DVD和Blu-ray Disc的播放机，先锋也不排除推出支持两种标准的播放机。原本支持Blu-ray Disc的好莱坞巨头开始对HD DVD日益青睐，据未公开的消息，MGM已于2006年六七月份时和HD DVD达成协议，支持HD DVD标准；狮门已取消原定的单独发行蓝光电影的计划，准备宣布支持HD DVD，在2007年初同时发行蓝光和HD DVD；迪士尼早已传出支持HD DVD的消息；而福克斯将在今年年中支持HD DVD。在Blu-ray Disc阵营中，除了松下和飞利浦之外，其他成员都有可能倒戈到HD DVD。



■东芝从当初的孤家寡人，到领先BD率先推出HD DVD，不能不说是一个奇迹。

蓝光 对索尼来说代价太沉重

决定两大标准制胜的一个重要因素是好莱坞七大巨头的态度，原本华纳是HD DVD最坚定的支持者，但是2005年10月一夕色变，华纳突然宣布同时支持Blu-ray Disc，使得7家电影公司中6家支持Blu-ray Disc，而只有3家支持HD DVD。导致这一剧变的关键因素是华纳公司态度的转变。

但是索尼让华纳作出这个决定也付出了惨重的代价。据传闻，促使华纳做出支持BD决定的最关键因素是索尼承诺Blu-ray Disc在生产过程中复制成本超过HD DVD的部分，由索尼来买单，并在版税方面予以优惠，这就使得HD DVD在成本方面的优势遁于无形。索尼的让步还不简单的仅在金钱方面，华纳在同索尼的谈判中，还提出了另一个苛刻的条件，要求Blu-ray Disc对其标准进行部分修改。其中一条是新增加一种BD-9的标准，所谓BD-9，就是我们现在常见的D9的DVD盘，并采用现在的红光技术，通过高效率的压缩算法，如微软VC-1或H.264，容纳一部高清晰的影片。如此一来，Blu-ray Disc等于是彻底自我否定了所谓大容量的优势，肯定了HD DVD的方向是正确的。



如此看来，这次较量即使索尼能够取胜，也只能算是“惨胜”了。在DVD大战中，虽然索尼标准最后败给了东芝，但是在DVD专利里，索尼还可以占20%的专利，输的不是很难看。而这次，即使Blu-ray Disc最后击败HD DVD，在专利上，索尼的份额肯定不如DVD时高，目前的格局是狼多肉少，各公司技术实力都有长进，在Blu-ray Disc中的作用都不可小觑，索尼这么做算是拼老本了，是不得已的做法。市场就这么残酷，谁赔得起，谁笑到最后。从Blu-ray Disc成立那天起，东芝就处于被动局面，技术上HD DVD没有优势，东芝只能靠技术以外的其他因素同Blu-ray Disc抗衡。现在看，东芝的目的还是达到了，至少在牵制对手上，东芝是成功的，东芝让对手觉得痛苦不堪。

索尼的代价还不仅如此，为了让更多的家电巨头支持Blu-ray Disc，索尼承诺在次世代游戏主机PS3上捆绑Blu-ray Disc。从2000年开始索尼面临严重的业务衰退，2003年第一季度亏损大约10亿美元，2004年第一季度仅电视机业务就亏损101亿日元，2005年第一季度电视机业务亏损392亿日元，PS系列游戏机成为支撑索尼利润的一个重要



▲在好莱坞的支持方面，BD占有优势，7大电影公司中，有6家支持BD，但是这种情况正在发生悄悄变化。

项目。索尼以PS3的前景作为赌注，来吸引各大巨头支持Blu-ray Disc，确有一定诱惑力，但是PS3游戏机并不需要Blu-ray Disc的大容量，PS3和Blu-ray Disc的捆绑，完全是为了Blu-ray Disc标准的推广，而为此索尼付出的代价也是沉重的。

PS3的对手X360已领先一年上市，刚上市的售价仅为299/399美元，为了能在这场较量中不被微软打败，索尼原计划制定与X360相当的价格。但是PS3同Blu-ray Disc捆绑在，价格和X360相当则非常困难。X360采用的策略是可通过网络下载游戏，只搭载DVD-ROM，而HD DVD驱动器是外接的，可自由选择。Blu-ray Disc驱动器技术复杂，生产成本高昂。据国际知名财经机构美林银行预测，PS3的成本至少800美元。如此高的成本，如果价格定的比X360高，没有竞争力，如果接近，亏损巨大，不但索尼承受不起，而且由于PS3相对于播放器过低的价格，Blu-ray Disc阵营其他成员也颇有微辞。

而事实上，高清游戏节目也不需要Blu-ray Disc高达25GB的容量，PS3上市后有人已对《抵抗》中的内容进行了解析，发现游戏只有6GB多点，其他都是垃圾文件，DVD完全可满足需要。为了支持Blu-ray Disc而牺牲PS3，仅在到2007年3月结束的这个财年中，索尼就要为此付出2000亿日元的代价，还有分析认为目前的亏损要持续5年以后才能盈利。索尼甚至为Demo下载对游戏开发商收费，以期在最短时间内获得高额利润。而且PS3上市后，索尼对游戏机部门的高层人士进行了调整，被称作PS之父的久多良木健明升暗降，甚至有分析认为这是索尼即将退出游戏机硬件业务专注软件的一个先兆。

Blu-ray Disc对于索尼来说，代价实在太沉重了。

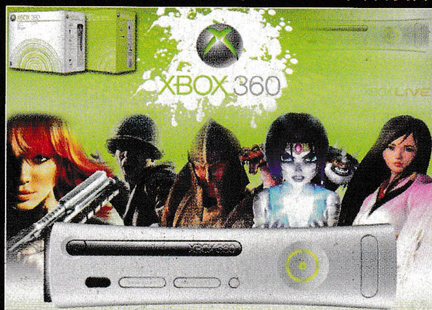
微软 索尼遇到他算是倒了大霉

看到这里，可能不少读者认为这场标准大战还是沿着上次的录像机和DVD标准大战的思路，但是毕竟现在的大环境、大背景和上世纪70年代、90年代不同，现在无人能忽视电脑、网络技术对生活方式的改变。原来的标准之争，只是家电产品制造商和好莱坞制片商之间的角力，但是眼下这场格式大战，已经超出了这个范畴。

当华纳宣布同时支持Blu-ray Disc时，对于HD DVD是最艰难的时刻，这时微软公开站了出来力挺HD DVD，给东芝很大鼓舞，也使战局变得更加不可预测。微软俨然已经成为了HD DVD幕后强有力的推动者。

微软全力支持HD DVD，固然有HD DVD技术优势的原因，但是这并不是主要原因，微软作为一家以操作系统为主要产品的公司，对HD DVD如此热衷，还有更深层次的原因。

微软对HD DVD最看中的就是支持iHD和MMC。iHD为互动式高解析度影音播放技术，是未来Vista平台的底层交互技术，将提供出众的交互性以方便用户通过家庭网络记录HDTV节目或在家庭网络中移动数字内容。而MMC就是强制性受控拷贝技术，允许用户合法的拷贝并通过家庭网络的享受高清晰电影。微软为什么这么看中这两项技术呢？显然微软有更高的战略布局。微软始终认为内容最终是要摆脱光盘载体，通过网络来传送内容。在比尔·盖兹的眼里，DVD始终是个非常可笑的东西，他认为DVD最迟十年内就会过时。将来某一天如果想起来今天必须带着有影片和音乐内容的银色小光盘，而且要把这个盘片放进电脑播放，那实在好笑。按照微软的设想，将来的家庭娱乐是建立在电脑和网络所构成的这个大平台上的，根本不需要什么高清光盘和播放机，即使需要播放机，也以X360为平台。但是家庭娱乐却离不开电脑操作系统软件。微软支持HD DVD，主要是相中iHD和MMC，因为它们是未来进入媒体市场的重要一步，目前在美国IPTV很多已经用了微软的界面，视频传送也是VC-1。iHD其实不仅仅是交互层那么简单，微软的Vista平台有一套围绕iHD建立的扩展功能。所以iHD真正的意义是要成为今后内容和用户之间的那个统一的交互界面。在微软的眼里，HD DVD只不过是iHD扩大市场份额的一个工具而已。等到大多数用户习惯了iHD后，微软在内容投递的其他地方再推广iHD就要容易很多。微软甚至包藏祸心地想让大家全部通过微软的服务器下载电影，无论是用户还是电影公司都要向微软支付发行费用，这个巨大的预谋和它推销IE等采用的是一个策略，就是和OS捆绑，组合拳出击，等大家习惯了后，市场都是他的了。而iHD并不会随着HD DVD的消亡而消逝，相反，操作系统和软件会永远会存在下去。而且细看iHD的很多应用，其实已经有了网络下载内容的雏形，比如可以通过网络更新内容、trailer、音轨、字幕甚至菜单。





■东芝背后有微软等IT巨人的强有力支持。

MMC方面，在美国加州，一群媒体和高科技公司已原则同意允许消费者合法拷贝下一代DVD内容，这些公司包括微软、迪士尼、英特尔、IBM、松下、华纳等，但是电影制片商起初并不是很赞同微软这个MMC的概念。微软是AACS的主要设计人，AACS可提高加密强度，把版权保护范围扩展到了因特网、家用网络、数字电视和小型存储卡等产品，并可对破解进行有效的反制。微软成功说服了包括索尼等公司同意AACS的这个MMC策略，并答应帮助好莱坞免费运行相关的MMC认证服务器。世界上没有免费的午餐。MMC认证服务器——AACS MMC政策——iHD交互界面——个人Vista MS DRM，形成了完整的一条内容传送链条。光盘在其中根本是可有可无的东西，目前虽然不可取代，但是条件一旦成熟，必然消失，只是个时间问题。一旦微软在这个市场上站住了脚，那么等到网络传送电影成为主流的时候，微软就彻底占据了制高点。而且就在PS3上市的前夕，微软推出了高清下载服务，使这种战略看起来更清晰了。

由于Blu-ray Disc最初决定不支持MMC，可以说彻底打乱了微软的布局。由于权利金的问题，微软正在开发的Vista肯定不能兼容Blu-ray Disc，而且如果兼容Blu-ray Disc，还需要从操作系统底层写起，但是Vista已经基本完工了，不可能再做改变。这样如果Blu-ray Disc获胜，那么微软的Vista将在很长的一段时间内无法主导市场，战略部署可能面临失败的命运。虽然一年前迫于微软的压力Blu-ray Disc接受MMC，但是为时已晚，已把微软逼迫到HD DVD阵营中。由于微软和索尼在

MMC上的芥蒂，虽然Vista在安全管理上对Blu-ray Disc与HD DVD都支持，但是对Blu-ray Disc的支持上肯定会有一些麻烦。

从另一个角度看，微软把索尼当成了一个战略对手，在微软的规划中，家庭娱乐的终端是X360或者是HTPC(家庭影院电脑)，并不采用光盘，而是直接从网络上下载。而索尼的战略是以PS3和家电为核心，两者完全是跑在两条道上的车。

以上是宏观层次上的分析，在微观层次上，微软和索尼的游戏机大战，也是不可忽视的因素。而索尼下了一个天大的赌注，把Blu-ray Disc和PS3捆绑在一起后，也等于把微软拉入了这个战场，微软无论如何也要介入了，微软支持HD DVD，就是在增加索尼的竞争成本和负重，加之领先一年的先发优势，使X360的局势看起来更有利些。而且微软只是想利用HD DVD去增加索尼的困境，因此手法上十分灵活，在去年X360上市之初，根本没有采用HD DVD驱动器，直到一年后才推出外置的HD DVD驱动器，而且只是用来播放电影，不用作游戏，同HD DVD利益上划分得很清楚，既支持东芝牵制索尼，又不为自己增加不必要的负担，优哉游哉，同焦头烂额的索尼形成了鲜明对照。

遇到微软，索尼算是倒了大霉。

索尼 有多少实话可以不说？

现在事实已经很清楚，高清游戏根本不需要大容量的Blu-ray Disc光盘支持，X360的《战争机器》采用的是D9光盘，公认画质一流，目前的PS3难以望其项背。为了在高清标准大战中战胜东芝，索尼有太多实话没有对大家讲。

在强调Blu-ray Disc优势的时候，索尼始终以Blu-ray Disc的单层25GB/双层50GB和东芝的单层15GB/双层30GB说事，事实上，在HD DVD上市的时候，Blu-ray Disc的双层50GB因为良品率低，还无法实现量产，50GB的量产是最近的事情，甚至一度传出25GB都无法量产，可能缩水到20GB。而HD DVD已能实现30GB量产，成本也要比Blu-ray Disc低。而且在H.264和VC-1编码下，15GB已经足够，而且画质已超过Blu-ray Disc。

为战胜东芝，索尼对外宣称已收购MGM，实际上此次收购是索尼联合四家投资公司共同完成的，索尼所占份额只有20%，并不能完全主导MGM，目前已有消息传出MGM在允许索尼出售其电影一年半之后，将解除索尼的电影发行权，并同二十世纪福克斯公司合作。而且MGM很快就会支持HD DVD。

索尼为了给Blu-ray Disc造声势，早在2003年就推出了全球首台蓝光，但是这并不是我们说的用来播放电影的播放机，而是一台录像机。从技术上讲，用于录像和刻录的Blu-ray Disc光盘技术更简单，更容易生产。而且这台全球首台蓝光，可能还不能播放今后新发行的Blu-ray Disc电影，因为这台蓝光上市的时候，Blu-ray Disc的标准还没有制定完成。而且高清光盘录像机这种产品，只在日本风行，因为日本人喜欢保留电视节目。在日本之外，人们更习惯于用硬盘录像机。



▲《战争机器》对于标榜高素质画面的PS3来说，无疑是当头一棒。

无论是HD DVD还是Blu-ray Disc，使用的都是蓝光技术，蓝光技术属于日本的Nichia和Toyoda Gosai这两家公司的专利。实际上，蓝色激光二极管的生产难度非常大，产量非常低，由于HD DVD和Blu-ray Disc播放机的销量非常有限，因此保证供应没有问题，而对于PS3，根本满足不了庞大的需求，这就是PS3上市日期和供货量一再跳票的根本原因，而且短期内无法解决。为了Blu-ray Disc，PS3空等了一年，不但成本没有下降，性能也没有提升，而且留给了X360一年的时间从容布局。而X360选择不捆绑HD DVD，为自己争取了更大的空间。假如有一天PS3宣布寿终正寝，Blu-ray Disc的拖累将是一个主要的原因。

结局 格式之争也许只是一场噩梦

从2002年Blu-ray Disc和HD DVD较量开始，已有接近5年的时间，这5年当中，数字、电脑技术，网络环境、娱乐形式和观念已发生重大改变。Blu-ray Disc和HD DVD的机遇已经开始流逝，大众的期盼值开始下降，因为HDTV节目的获得已不那么难了，没有光盘同样可以得到。以BT和电驴为代表的网络下载软件使大容量的软件下载非常容易，网络速度越来越快，价格越来越便宜，HTPC的玩法更有趣。

技术没有耐心去等待HD DVD和Blu-ray Disc的争执结果，现在很多人更习惯于下载电影，这是Blu-ray Disc和HD DVD没有想到的。新的生活方式已经不站在Blu-ray Disc和HD DVD一边了。现在网上HDTV节目越来越多，下载也很简单，甚至不用HTPC。一种叫做HDTV播放机的产品可以用光盘播放，也可以用硬盘播放，既是一台DVD机，又是一台电脑，可以下载、上网，自动升级播放软件，还可以对VC-1、H.264、MPEG2 HD等各种高清信号进行解码，很多刻录好的光盘网上都有大量供应，播放机的价格不到2000元，支持1080P和HDMI接口。这都是给HD DVD和Blu-ray Disc发出的一个警告信号。

而且在现阶段，对于普通用户来说，DVD的清晰度已经足够高了，他们更关心的是节目内容，而不是节目的清晰度有多么高，这个才是HD DVD和Blu-ray Disc真正的噩梦。

因此HD DVD和Blu-ray Disc最终可能只是一种小众化的产品，就像DVD AUDIO和SACD根本无法取代CD一样，HD DVD和Blu-ray Disc也无法取代DVD，而且随着网络的普及，高清也不需要HD DVD和Blu-ray Disc。

对于PS3来说，本来Blu-ray Disc就不是必须的，PS3只是为了帮助Blu-ray Disc打败HD DVD才走到一起的。假如这个策略成功，很多的人购买PS3用来看高清电影，对于PS3同样不是什么好消息，因为游戏机盈利的模式不是硬件的销售，而是软件的权利金，过多的电影观看者，并不能拉动对游戏的需求，将降低PS3的收入，PS3收入的降低，将无力支撑捆绑Blu-ray Disc的庞大费用，如此循环，对索尼也是一场噩梦。

由此看来，在对市场的把握上，微软更灵活，更高明，X360的胜算会更大一些。





特别企划

二十年目睹之怪游戏

编者按：这是我当编辑以来接过的最另类的一篇稿子，用“火星文”已经不足以形容他的另类，非要按照这类说法的话，那应该是已经被赶出太阳系的“冥王星文”。

这篇约稿的原意是让作者狸猫柚子写一篇有关“史上最低评分游戏”的稿子，挑选国外媒体平均评分最低的游戏，摘选国外游戏编辑对这些“垃圾游戏”畅快淋漓的抨击。收到狸猫柚子发给我的初稿时着实被狠狠地吓了一跳，这篇文章已经超出了我的知识体系：以《二十年目睹之怪现状》为样本，用白话文翻译欧美编辑的游戏评论，这种写法实在是闻所未闻。事实上，文中游戏评论部分已经几乎脱离了“翻译”的范畴，内容与出处差别极大，作者仅提取了评论原文中的讽刺要点，自行加工烹制之后就成了这么一个东西——请原谅我使用“东西”这么个无礼的词汇吧，因为它实在是与我所认识的游戏类文章差别太大……

■ 狸猫柚子

第一回 楔子

在那浮华世界一隅，有处镇子，也就是个市集的一般大小，为玩客麇集之区，中外杂处，人烟稠密，游嬉之间，清虚沉浮，道貌之士皆远而弃之。加以粤州各地之盗贼，亦图镇子人气熏涨，一时买棹而来，环聚四周，高张艳帜，炫异争奇，便叫卖起了贼赃。那下等的，自有些个亏欠铜钱，赊酒度日的玩客们，垂涎着买那低廉的赃货；那上等的，也有一班富贾公子不屑染指，口口声声地说着：“这等无良之赃，岂可与我那东洋美利坚的正货同架并藏。”于是乎把个十几年精纯玩乐的小镇，变作了一个狼烟四起的杀场。唉，嬉耍至极处，便容易沦为非伪，诸君依旧欣欣然而不知。久而久矣，凡在小镇来往嬉闹的人，开口便是索饭，闭口是个任饭，那边来了又是个吃软饭的，倒皆忘了都是游戏中的人，图个快活罢了。前话忘了交代，大抵由于此处商贾众多，尽把此处当作货物积散的所在，这个镇子便唤作忧喜集。

又话说人生在世，吃两口饭弄个饱，图个安生是应该的。偏有那些心念直的，不懂变通的各色人等，偏为了这一口饭，较尽了心思，非要为一些个填塞肚囊、享乐嬉闹之物要个名声。这些个人，有的趴在“任记”大门之前大喊百年老店发新枝的，又有的替“阮记”做个大横幅上书“千万食客迎进门”，更有甚的，躲在“索氏堂”的后边僻静巷子里专门作那剪径的蟊贼。

这些闲话，也不必提，内中但表一个少年人物。这少年也不知何省何府人氏，一日被其父引至这忧喜集，在集子外围的一条街上找了一处宅子，就此便安顿下了。这少年便认识了一班浮荡子弟，逐队嬉游。过了十余年之后，少年的渐渐变做青年了，阅历也多了；并且他在那嬉游队中，很很的遇过几次人生的大起伏，最后连个功名也没有混上，浑浑噩噩地飘了几年。他方才悟到集子虽是个好地方，但嬉游究竟不是正事业，想在忧喜集安身立命，那是非有极大的本领不可，好比那“索氏堂”的堂主梁幕健或者“任记”的二当家宫奔髦。因此一朝改了前非，回避那些交游，惟恐不迭，一心要离了忧喜集，别寻安身之处。只是一时没有机会，只得在集子附近的村子寻了个作坊，充当起了店门伙计，自忖一无所长且常年在外做些没甚长进的行当，愧对家母，于是便自起了个绰号叫“离母游子”，一方面表思目之情，又可警醒自己要图个争气的营生好回家尽孝。

一日，这游子在作坊坐了半日，过了正午还没有生意上门，想往外散步消遣，又恐怕来了客人，没有伙计招呼。只得苦着脸撂起裤管，拿起蒲扇，思量着走到村口便马上赶回。到了村口，却发觉有那一班村里的闲汉聚作一堆正在观看，游子好奇便上前分开众人，原来是个小厮举着一卷手抄的册子，册子上差着一支草标，那小厮却是不言语。游子观这小厮穿着仿似那忧喜集的玩客仆从，便问道：“你可是从忧喜集来？那册子可是要卖？”那小厮打量道：“这书要卖也可以，但只卖与吃饭的。”游子道：“此话怎讲？”小厮道：“这书要卖便要卖十四串铜钱！吃不起饭的便买不起。”众人哗然，纷纷叫嚷奇怪。游子也诧异：“可否先容在下一看？”小厮打量半响，伸手将册子递与游子，游子接过，赫然见扉页上用朱砂写着三个字的题头“忧喜人”，不觉心中有所感动，颜色变了一变，再胡乱翻过两页，遂决定买下，叫小厮随他回作坊取钱。众闲汉再哗，都替游子不值。这也难怪，郊野荒村，哪有人见过世面。

且说这游子买下了册子，待到天黑把铺门关好，来到里间，拨了拨灯芯，这才把册子打开来从头至尾细细看去。扉页上除了那三个朱砂红字，旁边还有一行小小的黑色宋体写着“二十年目睹之怪游戏”。再翻至正篇，所叙的皆是那忧喜集的真人真事，千奇百怪，看得又惊又怕。看得他身上冷一阵，热一阵。冷时便浑身发抖，热时便汗流浃背；不住地面红耳赤，意往神驰，身上不知怎样才好。掩了册子，慢慢地想其中滋味。原来这册子，便是忧喜集的几个玩客，也似游子一般经历了集子十几年的辛酸内容，无处发泄只好自己凑了几个铜钱，买了那么一个手抄本，每人尽把那苦水牢骚泼洒其中。手稿写得，众玩客一看，居然颇成文章，于是便萌生了编册印卖的心思，却苦于没有资本，只好各自手抄了几份叫小厮四处散卖。这游子又是集子的过来人，自然感同身受。全书阅毕，不觉又生感触，竟觉得这世事无常，有了遁入佛门的念想。但这书自然不能埋没在此，想起在集子游荡之时曾结识了几个作书面生意的朋友，便提笔写了一封荐函，连册子一同包了，托人带了去。而这游子自己竟大笑了几声，甩脱了鞋，头也不回地云游四方去了。

第二回 风头劲分店惹祸端，不留神跌下封神台

Atari的垃圾作品

单说这忧喜集，何以从一个与世隔绝的小村落，一摇身之间就成了世上少有的热闹地方。若要知晓这个中缘由，那便要说到一个人，此人姓严，名大力，自幼习读孔孟，年年应考岁岁不中，三十二岁这年好容易中了秋闱，而且一下子就是个解元。家人高兴，严大力自己也颇为得意，便懈怠了来年的会试。到了春闱发榜的日子，榜上遍寻不得严大力这三个字，兴冲冲而来，怅怅然而去。

且说这落榜的严大力，失魂落魄地离了京，寻思着失了颜面，怎好回乡见父母？正犹豫中，天色黑了，放眼打量，不远处有个村落，正巧的便去寻处人家歇脚。来到了村头，敲开一户人家房门，开门的是个大姑娘，一见是生人，慌忙地跑进屋里回避，不半晌，内堂中走出一老者，把严大力让进屋内，作水煮茶地招待着。三盏茶过后，老者询问大力为何到此。大力便把这进京赶考落榜之事尽数道来，谁知那老者一拍大腿反叫了一声："好！"原来这老者原是京城无烟楼的主厨，后来因为得罪了权贵避祸到此，眼见年岁已高，膝下只单有一女，一身厨艺无处得授，如今见了严大力样貌和善兼且知书达理，便有将女儿许配并传授技艺之心。严大力听了求之不得，便托人带书告知父母，自己留在老者身边习那油盐酱醋的门道。

三年下来，颇有青出于蓝而胜于蓝之势。严大力虽说落榜，但是竟似那天生做生意的料，他看出这村落在进京赶考的主道之上，是个开店的好所在，便索性开了一家店铺，店名奇怪非常，叫做"俩仟陆"。且不说这店名是两千六也好是两百六也好，毕竟这村子就这么火起来了。陆续地，人们都发现这是个发财的好去处，于是开店的开店，摆摊的摆摊，渐渐地就成了个好大的集子。而严大力的"俩仟陆"，也成为了集子当时的一个象征，每一个来往的商旅和考生都要去里面尝一下严大厨的当家菜，火爆非常。然而严大力还不满足，便召集有些闲散钱的富商们投钱入份开些个分店，而分店借着老店的名号也火起来了。于是越开越多，严大力凭借这个俨然就成了忧喜集的皇帝，富甲一方。

可好景不长，这分店开的太多了，就难免良莠不齐。有的主厨手艺欠些，食客抱怨几句也就罢了，架不住有的分店拿些只瘟鸡的爪子、血肝代替鸭掌，鹅肝来做那道佛跳墙，这一跳不要紧，好多客人都中了瘟，发烧流涕的还死了几个，这店的名声就开始坏起来。一传十十传百，旧时候开店靠的就是口碑，口碑一倒，这严大力的"俩仟陆"就倒了。后来这集子也一度因为这事荒了好久，人们再提起这事都说是"严大力烧客"。

就在那"俩仟陆"江河日下的年头，吾等数人中有两位前辈玩客也曾到过集子游玩，一位乃是萍夕楼的二当家艾萌鲁（洋文名：《P C World》，Emru），另一位更是云游四方见识久远的游侠玩客筷提客（洋文名：VideoCritic）。此二人尝过一些个分店的手艺，确实不够味，有些个菜肴甚至不堪入口。不堪归不堪，不堪到这个地步也是令人咂舌，权且列举博众客一笑。

第一道 爆炒歪脖鸡

《ET》电影改编同名游戏，Atari,1982

品评：极品下等

萍夕楼二当家艾萌鲁

此菜用料实为下下等，吾方闻之便欲呕吐，举箸浅尝，果吐之。听闻此菜食谱原是京城食皇苑大厨施琵伯手中流出，原名爆烈惊神雕，于贵戚权臣中风靡一时，奉为绝顶菜肴，乃施琵伯赖以成名的当家菜。其主料为红冠大公鸡，兼以参汤配红枣、黄芍辅之，当为补血养气之极品。熟料"俩仟陆"暴殄天物至如此地步，取阉鸡为主、姜汤为辅，用料龌龊，火候不足，烹饪欠妥，



恶极恶极，吾当三漱其口方能除其异味。

第二道 黄金豆

《吃豆人》(Pac-Man)街机移植版，Atari,1981

品评：下等

萍夕楼二当家艾萌鲁

京城最大的食苑南梦宫的名菜，乐音黄金豆，取上好大粒饱



满黄豆，置入纯金打造的瓮中封口置于阴凉处七日整，取出裹以蜂王蜜，入油锅稍炸即可，口感酥脆，入口咀嚼声响清脆竟似乐音，因此得名。自从"俩仟陆"也开始供这菜，其口感便与原菜相差千里，不但黄豆干瘪粒小，烹制也多有不妥，入口咀嚼无味且声响沉闷，何来乐音。

筷提客

在下一旧友名为查先生，曾与在下共品南梦宫原菜。一日，老友来访，告知"俩仟陆"亦有了黄金豆，但其味差之甚远。吾未肯信之，前去一尝究竟，悔之晚矣。豆其硬无比，兼且食之无味。后"俩仟陆"虽改良后又出了白银豆和青铜豆，奈何黄金豆恶名已成，食客再无反复的道理。

第三道 西洋春宫什锦

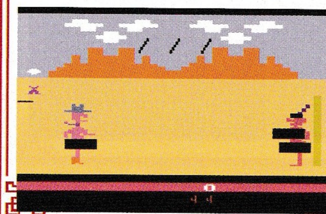
《卡斯特的复仇》

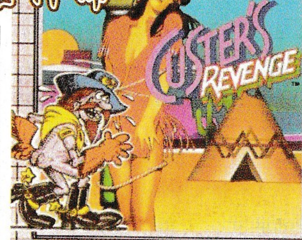
(Custer's Revenge),Mystique,1983

品评：极品下流

萍夕楼二当家艾萌鲁

鄙人敢妄言曾尝遍天下菜肴，均尚可入腹，不可入腹者尚可入口，不可入口者尚可入眼。唯此道菜肴连人眼亦不可入。诸位可知此菜肴出自何人之手？当是那恶名昭著的淫厨米思倜，自从把自己的店铺改了门匾入了"俩仟陆"的行，这淫厨每每做出的菜肴都透着淫荡思春，靡靡不堪之意。正如这道西洋春宫什锦，取胡萝卜、洋葱、西洋





沙爹鱼尽数切丁，于银盘之中堆砌而成思春裸女之状，虽其形仿若七旬老妇，然淫欲之思昭然若揭，可耻可耻。因而吾言之入目亦不可。

筷提客

在下游历南北，还不曾见到似这般的难堪菜肴。头一眼是难堪，再一眼是不耻，三一眼便要掩目而去了。然则似吾等玩客，任它怎么难堪也要尝试一二，不然起负了我这筷提客之名。于是提筷，入嘴，踉跄然而去。

第四道 美利坚汉堡

《野餐捕蝇记》

(Picnic),U.S. Games,1982

品评：下等

筷提客

这道菜亦来自西洋，号称美利坚国之家常菜肴。以面粉烘烧制得两片干饼，名曰土司。其中夹杂上金华运来的上好火腿，生野菜若干。再以鲜乳酿制其臭莫名的所谓甘酪涂抹于其上，方成为那洋鬼子终日所食之物。且不



说这"俩仟陆"所制的汉堡滋味如何，但将其置于桌上不到一炷香的功夫，便招来硕大蚊蝇若干轮番扑袭。无奈之下，吾以捕蝇笼网之，久久不散，极至疲惫。然群蝇猖狂依旧，在下遂弃汉堡而去。

第三回 游戏机来到老集子，旧地方转身换新颜

单说这"俩仟陆"塌了之后，忧喜集着实衰败了好一阵子。年复一年，光阴似箭，随着世道变迁，无数的稀奇古怪洋玩意入了集子，不知哪年哪月，集子的人气就像刚凿开的泉眼忽地又溢满了。若要说这稀奇古怪的都是些什么东西，那都是东洋啊西洋啊美利坚和倭国传过来的引人眼目的东西。拿一联大白幕，找一处僻静阴暗的地方拉上，拿个小方盒子冲着那幕放着可以动的画，名曰"电影"。几个潮州人路过那弄堂，看了会子，一撇嘴说道："这不就是皮影戏吗。"这电影只是个旁的，而让那集子焕发了新颜的，竟是一类不起眼的小盒子，若要说这小盒子如何神奇，使得芸芸众生尽为之颠狂，还要知道这盒子里究竟有什么玄虚。只要往盒子里面搁上张发光的金属片，再往人脸上一凑，那人便云里雾里，感觉似飞仙一般。何以如此？某玩客一句话便道尽其中奥妙："大千世界，光怪陆离，尽在其中。"

这盒子在忧喜集泛滥开来，后来就有了名字，与集子的名称合辙，叫做游戏机，慢慢的就有商户来研习这玩意，每天在店铺间游走往来，为的是能握住这发财的际遇。这些人当中有一个青年，且不说这青年样貌非凡，眉宇间透着富贵威严，单说这穿着便知道不是一般人家的子弟。他上身穿的枣红宁绸箭衣，天青缎子外褂，褂上还缀着避邪的勾玉，颈上内衫里面贴着肉挂着一副大德寺开光的佛珠；头上戴着京都旧式大帽，两行孔雀尾朝天指着；脚下踏的是一双最新式的彩漆桐木屐。这青年日日徘徊在集子上，但他竟不是冲着这游戏机来的，而是那形形色色围着游戏机转的玩客。这青年是何人？他到底动的是什么心眼儿？

他就是后来任记的大当家，单乃甫，人称单大爷。这任记原是专门给小孩子作玩意的作坊，后来做大了，乃成了一方的富豪。可惜到了单乃甫的外祖父这一代断了香火，没有男丁，只好招赘。单乃甫的父亲入了赘没多久，便卷了私银跟着单乃甫奶妈逃到外省去了。不过好在总算留下了个种，单乃甫幼年便被送去学堂寄宿，学成归来继承了家业。也该着单家发达，单乃甫有着常人难及的眼界魄力，他早看出这游戏机将是忧喜集复兴的所在。探查了多日，单乃甫终于在任记的大堂里，召集族人要关门放手大干了。

六年之间，任记除了做了一些没甚彩头的小游戏机放进集子里探探行情之外，就没什么动静了。然而六年一过，任记突然四处张贴告示要重新开张，到了那天，鞭炮喧嚣，锣鼓齐鸣，一片沸腾中单乃甫手捧着一个红白相间的游戏机亮相，取了个洋名叫FamilyComputer，众玩客纷纷争抢，场面好不火爆。后来这个红白机，总共卖出了六千万，赚得黄金白银无数，任记也从此成了富可敌国的一方势力。

虽说游戏机好，没有那会发光的金属片也不能成对。那时候金属片还没有流行，放入游戏机中的多是鹅黄色的卡带。有的时候，任记自产的卡带牌子和口碑硬得很，可众玩客的口味难调，且喜新厌旧，总也要招揽一些下面的作坊帮着造点卡带来充货。这样就保不准有些老鼠屎坏掉了整锅的好汤。然则这些个污秽之物多还值得说道一二呢，暂且借吾辈之手列出供玩客们耻笑。

街头霸王2010

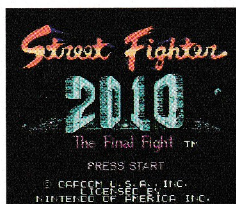
Street Fighter 2010,Capcom,1988

品评：极品下等

集思堂 堂客，乔维

GameSpot,George Williams

这街霸本是那天桥上徒手相搏的把式。火爆得紧，爽快得紧。可恨老卡这厮贪财无度，威逼利诱得任记点头应允。也是任记昏头胀脑地来不及细想，把这街上对打的把式改头换面做了个横板动作闯关的就放进了红白机开始卖。您想看那金发碧眼善用东洋拳道的侠客么？有倒是有，可惜这里面的肯大虾风光不再，列位必然要问："何以风光不再？莫非内中还有什么缘故么？"自然，肯大虾还是那个大虾，可笑的是为了个莫须有的绝顶傻透的缘由，大虾没有法子可想，只能上攀下爬左蹦右跳，还要应付着从天上飞来的异物，实在累得不象话，冲着外来的异物一挥拳，你想，外来物又不是白衣隆，况且又不懂拳法，还想着回敬则个，自然回了他个"肤受之礼"。这笑话在今世只怕是要算绝少的了。





森林历险记

Super Pitfall,Activision,1987

品评：逊色

靄金门 门徒，毕松

IGN,Bill Thonton

林游记乃是当年俩仟陆里火爆异常的一个铜匾。时过境迁，这匾子渐渐地也聚揽不到什么人了。作这匾子的作坊主阎唯申有些个时候没挣到闲散铜钱了。便把旧的拿来打磨了打磨就开始叫卖：绝顶林游记。虽是那打磨过的，怎奈这卡带不争气，居然有些地方被磨漏了。先不说那画面乍瞅着光鲜，再看两下就发觉昏暗了，内中的声音也不似原本的那般清脆。再说我们的角，怎的好端端的一个汉子，竟成了个穿着青色短衣襟打扮的下人，无端地还矮了一截。



第六感占卜

Taoo the sixth sense,Rare,1988

品评：极品下等

镜福庭 长老，史可

GameFirst,Smith Curban



若要说红白机里的败笔还真是不多。但有一款游戏在下不得不提，此物实乃红白史上第一大奇闻。若说的其他恶烂物事还称的上是个游戏，这块人称太卜的游戏真就是让人摸不着头脑。这哪里是红白盒子用的游戏，分明是一条占卜的竹签子。在签子上写下生辰八字，名讳雅号，或男或女，高矮胖瘦。签子就会显灵，上面浮现出一行篆体小字，或云"汝前程似锦"，或云"乃福星高照"。与诸位实言，在下宁愿见到"汝乃任记死忠"，或"今日便遇杀身之祸"之类的偈语，许能为此匾挣来些人气。

兔巴哥漫游疯狂城堡

Bugs Bunny Crazy Castle,Kemco,1989

品评：下等

靄金门 门徒，毕松

IGN,Bill Thonton

那西洋皮影戏中的名角，常年嘴边叼着一个赤红萝卜的兔爷巴哥，今儿可算来到盒子里客串了一把，还着实当了一回黑须武生。在下不禁暗暗好笑，列位见过满场乱串着找胡萝卜的武生么？这且不提，再说这戏场子搭的是好不奢华，大红波斯毯配上川藏的牦牛绒，底下木架子又大，倒是这角们反倒让人看不大清了。也难为了兔爷巴哥，把那一班好友请来客串，看这些猫爷、鸭爷、雀爷，隆隆统统地一大把，往这波斯毯上一洒，众玩客一瞧，不像是盒子里的一出戏，倒更像是万花筒里的零碎，花花绿绿的什么都有，可又什么都不是。热热闹闹散场之后，要是有叫好求他们返场的，那还真是奇了。



第四回 老字号蹒跚百里，槛回头屋内粮耪

世嘉MD上的垃圾作品

任记的红火让忧喜集从一堆死灰中又豁然挺立了起来，一些跑商的贩子自然眼红。更不服气的是那些曾经靠在街边摆大盒子发迹的商家，就是人们所称的街机商。当时盒子卖得如火如荼，人人都想参一脚分杯羹来尝尝。若说当时有那本钱掀起点风浪的便是黑色的世嘉堂。说起这世嘉堂，本是倭国和美利坚合起来的一股势力。为了在忧喜集复兴之际抢得些好处，世嘉堂也弄了个名号叫“壹仟”的游戏机和红白机。好不好的干什么在名字里倒腾数字？君不见严大力的“俩仟陆”的下场么？果不其然，世嘉堂的游戏机惨淡收场，美利坚那边的分店也随着倒了。

要说这世嘉堂毕竟实力雄厚，也有那非凡的人物作顶梁的柱子。且按下其他的好汉不表，单说这堂主仲山雄，乃是善于审时度势之人。一见大势已去，便另寻他法。还好当初做街机的本事一直留着，便回头潜心修炼，继续做着街机的买卖，没想到两年的时间，世嘉堂不仅没倒，还收回了美利坚的失地，愈发地强大了。于是仲山雄便有心报那一箭之仇，要重回那忧喜集。

虽说雄心已有，但壮志难酬。世嘉堂尚未准备充裕，便匆匆地拿出了一套游戏机，起名MASTER SYSTEM，然则有了游戏机却没有游戏。众多游戏作坊都纷纷趁此表示要对任记尽忠。可怜世嘉堂的如意算盘打了半年都没打响，只得草草收场。

仲山雄毕竟不甘心就此罢休，时隔一年之后单枪匹马从堂内来到忧喜集。行至那集子人员最拥挤的大街上，从怀里擎出一个法宝，此物黝黑，上下散发一层雾状妖气，定睛看去，隐隐有被吸入其中的异感。此物一出，忧喜集凭空里一声炸雷，轰隆一声炸烂了任记大门左边石狮子的半个脑袋。众人惊诧莫名，以为神器下凡，必有异兆，纷纷跪倒膜拜。仲山雄暗自心喜，便收了众人做了世嘉堂的堂外门徒，这些人后来都称自己做硬派玩客。后来世嘉堂式微，要不是这一帮硬派的支持，怕是也难以为继。这是后话，暂且按下不表。且说这众人做了门徒，纷纷询问仲山雄手中的宝物。仲山雄把这名叫MD的新式游戏机呈给众人观看，细数这性能如何了得，众人惊异，奔走相告，MD遂被争抢一空。不到一年，MD助世嘉堂夺了忧喜集的一大块买卖，仲山雄也终于了却了一桩心愿。

便是那世上本没有那不亏本的买卖，精明如仲山雄，妖异如MD，也免不了收了几个烂作坊，出了几个烂游戏。且听我一一表来。

超新星重金属战记

Heavy Nova,Micronet,1992

品评：极品下等

集思堂 堂客，葛森

GameSpot,Jeff Gerstmann

MD中当仁不让的污秽帝王。初尝试之，在下觉得尚好，没甚无聊，黑压压一片的场子配上低吟的乐声，仿如入了境界一般。然若自此沉醉其中，列位便要上当了，咱们的角乃是一沉重无比的铁械人，走路却好比木偶一般。这角虽然笨重但却高大异常。对手却是连角的膝盖都不到，还时不时射来莫名的光线。过了这一切让人苦恼的纷扰，发现前方蓦然出现的大反角居然是个比主角还像木偶的主。这且不提，要是想让咱的角按照咱的意思动动地方，那是万万不可能的，你让他往东，他偏往西，或者你现在喊他一声，过两个时辰他兴许能应一声，活像了集子里索氏堂旗下茶馆的伙计。

魔王连狮子

Mystical Fighter,Dreamworks,1992

品评：逊色

静思派 门徒，马旭

Gamespy,Matthew Freeman

咱集子内的玩客们一定哗然了，肯定都冒着泡的要问：“这不是当年很出彩头的魔王连狮子么？何以连这上等好货你也要批它一批。”不错，吾辈就是要批这经典以张显真玩客的胆识。都是横板的打打杀杀，何以这个就不如那格斗三侠或怒铁拳呢？难道把个日式的面具套在脸上，故意扭扭捏捏，躲躲藏藏的，还偏要露出半个眼睛拿眼梢去看人，真是让人耻笑。论到真功夫，却又没有，打来打去才发现演对手戏的龙套们，翻来覆去都是那几个，无非是把衣裳从红的染成蓝的，最后又染成绿的，居然就敢堂而皇之地叫喊：“我是行者孙，又名者行孙，还是孙行者。”话音还未落，就被套着面具的角以雷霆之势翻滚过来打得翻了，为甚么又是翻又是滚的？谁晓得，人家就是这个样子来的。

索丹之剑

Sword of Sodan,Electronic Arts,1991

品评：极品下等

霁明苑 门徒，白恩

GamingAge,Brian Peterson

不知是场子太小还是人太高，初一看，见黑的看不见什么；远远望去，好象一片都是人，看不见后面的场景布帘子。定睛一瞧，好家伙，这上面的人居然有九尺多高，从哪里找了这么些个角，高大地遮去了半个场子。 这男角还好，这女的高大起来就免不了动作迟缓，愈发地像个老妇人，说实在话，这刀马旦的年纪确实大了点。可笑的是，对面龙套的杂兵居然也是这般高大，那老妇人般的刀马旦这时候却突然好似年轻了十岁，倏地蹲下拿兵器戳了杂兵的膝盖窝子，而那边厢就这么倒下去了。在下看的是云里雾里，莫非人长得高了，这要害就变成膝盖了么？

印地安纳琼斯 最后的十字军

Indiana Jones and the Last Crusade,US Gold,1992

品评：下等

静思派 门徒，惠霖

Gamespy,Commodore Wheeler

万众敬仰的大英雄，仲思大爷也来MD里凑了一把热闹。来就来吧，谁想他跑到这里怠工来了。碰上点什么小病小灾啊，踩上个泥水坑、一截死人骨，碰上一丛灌木，咱仲思大爷马上就躺地不干了。难不成是嫌这场面不够大，也罢。且牵过一匹马，加了几鞭往深处里走，可不得了，前方见了一物。有野猫般大小，再一瞧，赫然是只硕鼠，身上还燃着火呢！电影里仲思大爷好歹还被德国鬼子追过，到了这就成了被老鼠追，可叹真是英雄末路。

第五回 重上阵老瓶装新酒，二两多实人难上头

SFC垃圾作品

任记莫名奇妙地被炸坏了石狮子，还丢掉了不少买卖。若是一般的，早就哭天抢地叫倒霉了。不过这点小损失，于任记来说只是九牛之一毛。然则世道变迁，一眨眼的功夫，比FC强大的主机就蚕食了更多的地面。纵使FC是神机，也难抵如此侵占，被惯坏了的任记老少开始振作，势必要重振声威。

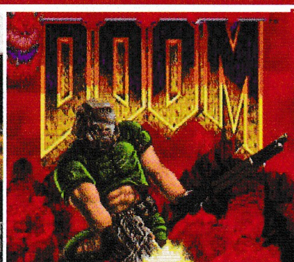
任记的法宝不是什么性能，亦非大容量的CG，乃是自家独具一格，有口皆碑的游戏牌子。试问忧喜集哪个不知道马里奥，谁人不识宫奔髦？除了自家的牌子，还有当时与任记交好的史氏家族，其最终幻想系列每次出新作，忧喜集都是万人空巷。

瘦死的骆驼比马大，何况这任记正当壮年，稍稍费了费心就出了一款游戏机。这机子其貌不扬，灰色调，比起那FC的形状还要差些。但任记自有打算。算好了黄道大吉的日子，在任记大门前铺开了红毯，吊起了炮仗，请了狮子舞上，当然，那掉了半边脑袋的狮子也扔了换了个纯黄铜的。敲锣打鼓，狮子起舞，舞毕又放起了炮仗，好不热闹。热闹完了，把这新游戏机呈上来，众人犯嘀咕："这样子也太丑了点。"任记的伙计们微微一笑并不多说，又往众人手里分发了些东西。众人再一看，狂呼不止，原来这任记早有准备，要用那高质量的游戏来延续这忧喜集霸主地位，这众人拿到的便是那传世的重量级游戏，怎能不忘情高呼。其后任记更是凭借着一波又一波的大作群，将这地位牢牢稳住。这灰色的不起眼的游戏机也被集子的人们当作必备之品，由于FC的影响深远，众人便称这为SFC。

任记的游戏再好，毕竟还是数目有限，有些时候就勉为其难找了些个手工作坊来做些个游戏，木中有草，花中有刺，这些个劣作当然也逃不过我等的眼睛，便来细数一二。

毁灭战士





Doom,Williams Entertainment,1993

品评：下等

霭金门 门徒，周安

IGN,Anthony Chau

这原是那新生代主流的猎手游戏宗师卡马客的东西，曾在名为痞嬉的盒子里大放异彩，放在黑盒子里确实有够莫名。宗师卡马客，不像这等无脑的人，何以这样糟践一个好好的牌子？后来仔细一打听，才知道是新红白盒子的质量差些，但是偏有贪心的商家，跑去央求卡马客，大师因看见同乡，正巧到了无聊之时，也想效颦一二，便应允了，谁知东西出来是这幅德性。头一件就是那内中的反派角们，人不像人，鬼不像鬼，一个个格子方块拼起来，与原来的内容相差何止了千里。以后的坏话，在下也不知怎么说的了。

反斗智多星

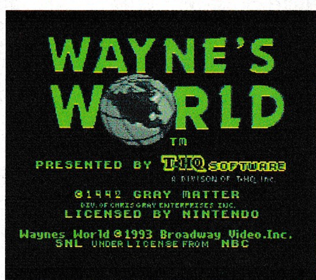
Wayne's World,THQ,1993

品评：无语

霁明苑 门徒，金牧

Gaming Age,Jim Cordeira

反斗智多星还算是好电影，偏偏这制作的不用心，偏给主角画了一张硕大的脸面。要画就把他画好了，又不是杀强盗示众，单画一个脑袋做甚么呢？那曲子也颇像是路边的一帮二流票友的京胡调子，嘶哑的很。魏恩手中握的不是西洋管乐器就是一个大鼓，冲着前面飞来的各种烤鸭啊，烧鹅之类的东西挥舞，然后还悻悻然地觉得不够尽兴。言以总之，又一个电影改编的游戏现了形。

送报男孩2

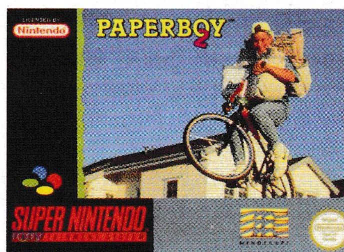
Paperboy2,Mindscape,1991

品评：极品下等

锦玉铺 掌柜，艾多戈

Gamepro,ATOMICDAWG

又是一个新瓶装旧酒的，若说这人，贪财便还罢了，偏又不思进取。这纸片人的初代尚好，次一代就令人失望透顶。有那死忠的看官应明白其中的奥妙，这游戏无非是扮作个送报的小厮，选个便捷的道儿把报送了给主顾。可这选道的想法就好似俗人拆字，取出一个字来，拆得七零八落，拆完了一看不还是一堆横竖撇捺，没甚不同？真是想起也好笑。那制作人想必也是黔驴技穷了，竟不知怎的还放了几个僵尸呀小鬼的在路旁，这青天白日的，真是活见鬼了。





第六回 愤不平要夺宝座，却失手错入旋涡

SS垃圾游戏

世嘉堂被任记压制数年，万年老二的命运让其郁闷不已。一帮硬派教徒也为其鸣不平。仲山雄素有黑色堂主之称，其人记仇，不仅主机之争处处受制，又逢争夺俄罗斯方块版权之事再次败于任天堂之手。仲山雄怀恨在心，于世嘉堂后山山顶设神坛，披白鱼鬓服，交泰冠，足蹑朱履，左手持都天大法主印，右手仗三昧火铃北斗神剑，悬法印于其上。足踏天罡步，口念九阳诀："吾含天地？咒毒杀鬼方，咒金金自销，咒木木自折，咒水水自竭，咒火火自灭，咒山山自崩，咒石石自裂，咒神神自缚，咒鬼鬼自杀。今吾咒其任记自灭，于吾世嘉堂盖世无双。急急如律令。"话音刚落，山顶崩裂，神坛刹那间倾覆。仲山雄大惊失色，方知世嘉堂终非至尊之地，遂心灰意冷萌生去意。然身居高位，多有所迫，不得已而为之。

又话说忧喜集有个不成文的规定，便是游戏机每四到五年便要更新换代。仲山雄硬着头皮推出了新的黑色妖机，人称土星机的Saturn。众人一见便觉惊艳，怎奈世嘉手下的游戏作坊甚少，游戏不仅少，但劣作却不少，这才为后来的大败埋下了伏笔。且容我一一道来。



GP摩托95

Hang on GP'95,Sega,1995

品评：逊色

静思派 行首，范敖

GameSpy,Kevin VanOrd

半山上有一堆乱石，内中一块石头，同馒头一般，上面錾了"王牌"两个字，便说这就是那世嘉堂的王牌之一，怎奈单凭两个字怎能服众。又有世嘉堂的街盒子、黑盒子上出的前作都是响当当的名品，是极大的一个石卵子。这所谓的"王牌"石，不过是后人附会之物，明白人是不言而喻的。不过因为他是个古迹，不便说破他去煞风景。那些无知之人，便啧啧称奇，想来也是可笑。单说那驾着座骑前行的骑手，长的四四方方，竟似个被削了的木头人一般。手感更是不提也罢，即便用上了我那珍藏的稀罕摇杆，还是不得要领。





绿巨人

Incredible Hulk:The Pantheon Saga,Eidos,1997

品评：下等

霁明苑 门徒，白恩

GamingAge,Brian Peterson



有那么句老话说：放牛巴不得牛发瘟，上学巴不得先生死。兴许是应了这个理，好端端的又一个牌子砸了。古墓丽影不也是他做的么？这绿巨人何以就烂至如此？除非这商家成了心地要砸世嘉堂的饭碗。这游戏，玩着的都有心大嘴巴往绿巨人脸上招呼，动作怎一个笨字了得。不过这位爷还倒有个好处，无论周围什么小野兽啊，机械人儿啊把什么东西往绿巨人身上招呼，咱爷都浑不吝地受着，好似挠痒痒一般。列位，如此的景象让我想起了当初商家打得广而告之的宣传横幅，上面写着两个大字是"挑战"。



太空巨人

Space Hulk,Electronic Arts,1996

品评：逊色

集思堂 堂客，南文洛

GameSpot,Alex Navarro

正是你方唱罢我登场。绿巨人才点评过，又来了个太空巨人。这太空巨人，倒也风流倜傥，不像个风尘俗子。商家变动了念头，第一人称射击也用了，即时战略要素也添了。东西倒是全了，可惜忘了本，游戏不好玩了。这个游戏还是放在三滴油那个盒子里面，更显得出类拔萃，进了土盒子里，瑕不掩瑜且不提，满脸的麻子更显得突出了。



迅影刺客

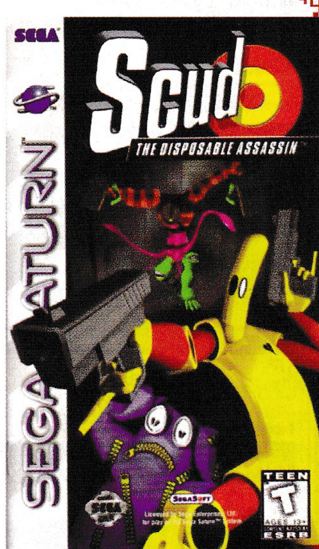
Scud The Disposable Assassin,Sega,1997

品评：极品下等

集思堂 堂客，葛森

GameSpot,Jeff Gerstmann

土盒子的光枪游戏真是烂作频出。除了那被众多玩家奉为下位之作死之帝王的名品死亡火枪之外，土盒子里面还有着个劳什子的东西叫做迅影刺客。故事老得掉牙，一个机械的杀手，突然间有了自己的主意，反了主子，一路对自己那些没脑子的同类大开杀戒，咳反了就是反了，总之恩断义绝，还有什么守节的道理。时不时地还有几个小矮子凭空冒出，打或不打都没甚区别。



第七回 忧喜集再掀大波澜，索氏堂终成霸王业

PS垃圾游戏

世嘉堂推出了土星机没多久，便败下阵来，胜者并非那昔日的霸者任记。而是一个从未入过集子的氏族，索氏堂。要说这索氏堂是怎样的一个角色，那还要从任记的SFC开发说起。索氏堂原是家电制造业的领袖，倭国名震一方的巨头。到了忧喜集复兴的那个年月，索氏堂的家电业呈现了没落之势。高层长老们心急如焚，豁然发现忧喜集这宝地，随即召集人马推选出了一个出类拔萃的人来承担进军忧喜集的重担，这个人便是后来的索氏堂堂主梁幕健，此人虽天生的一幅倒霉相，上扬眉，倒吊眼，但却偏偏才能卓越。当代索氏堂年轻才俊无出其右者。梁幕健入了忧喜集，头一件事便是联合任记，当时任记被世嘉堂的MD苦苦相逼，怎奈技术实力有限，无力抗争。梁幕健正是那明眼人，瞅准了任记软肋，前去游说。索氏堂为任记提供技术支持，任天堂才能提早完成SFC。但有个条件，要为SFC配备一种新的存储介质便是CD-ROM，和授权索氏堂制造SFC CD-ROM的二合一兼容机。任记迫于无奈，应允了梁幕健。然而这个结盟的破裂对老奸巨猾的任记而言乃是必然，只是梁幕健完全被蒙在鼓里，兴高采烈地研究，还一边大肆宣传。直到任记单方面和别家合作推出了SFC光碟机，梁幕健方才懊恼不已。

一时间索氏堂内部纷争四起，主张退出忧喜集的声音不绝于耳，甚至当时的堂主贺典雄亦是如此。正在那个时候，梁幕健拍案而起，力主留下再图后路，尽显大将风范。长老们皆为之震慑，最终决定力挺梁幕健。

梁幕健卧薪尝胆两年之久，励精图治，为的就是那足以改变时局的游戏机P S出世。话说那天，红霞满天，索氏堂满堂异香，堂内柱子之上生满灵芝，更有火红凤凰绕堂三周，高鸣七声而飞去。随后那游戏机一出，天上同时现出一条七彩彩虹，七彩交替涌动，波光闪耀。那索氏堂众人心头见喜，终晓得这集子要有一番风云变幻了。

那时任记由于多年称霸忧喜集，对其下的游戏作坊们颐指气使，很多作坊主早已心怀不满，而世嘉堂也因目光短浅，与作坊主们交恶。梁幕健看出了苗头，派了手下的军师德中晖前去策反，果然后来史社，艾社这些强有力的作坊纷纷投入了索氏堂的门下，终于成就了长达十年的霸业。

索氏堂入主忧喜集数年，高明的作坊纷纷加盟，也不排除有些个鱼目混珠的杂在其中混饭吃，这也正是吾辈写此文的目的所在。

死亡赛艇

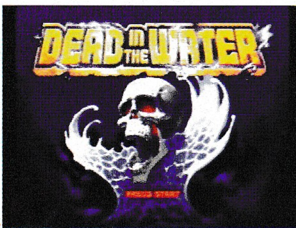
Dead In The Water,ASC,1998

品评：下等

金铭銮 守卫，乔吉

Gamerankings,George

这题材虽说取得不错，必是



从烈火战车得来的灵感，换作个水上版，然而水面不是地面，快艇还比汽车难驾驭，还有许多说不出的零碎事情，断不是换个坐骑就办得到的。譬如他汽车的场地可以有高低起伏，或者坑坑洼洼之类，都是硬实的地面方能体现，换作了一坪湖泊，试问你可以办得到么？这还是平常无事的话。更费手脚的事这子弹的威力也太小了点，一梭子出去了也没见对手有什么不妥，打也不是，不打也不是。看不出这么一件小小事情，打的追，被打的逃，一场仗下来不说要一餐饭那么久，一炷香的功夫总是要的。

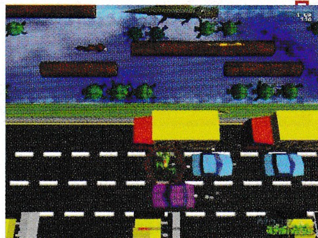
青蛙过河

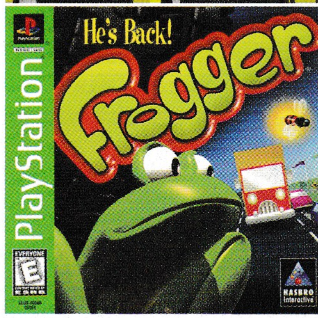
Frogger,Hasbro,1998

品评：无语

静思派 门徒，惠霖

Gamespy,Commodore Wheeler





许是见得俄罗斯方块屡屡炒那冷饭味道却依旧香甜。这青蛙过河也被拿出来说事。琢磨把平面的换成个三维的，就有了鬼神不测之机，就成了巧夺造化之妙。怎知道适得其反了。那青蛙也笨拙的很，你按下那键，却看它动也不动，等眨了两下眼才蹦出去半丈多。就好像只够力气拿一枝绝没分量的笔向纸上去写字，反而好似拿了几百斤东西一般，撇也撇不开，捺也捺不下，不是画粗了，便是竖细了。更叫人恼的是连早期的街机经典模式竟然被硬硬地去了，瞧着五颜六色怪模怪样的方块，一怒之下就把盘片扔到角落里去，懒得理会了。

横行霸道

Grand Theft Auto,Rockstar,1997

品评：无语

静思派 门徒，惠霖

Gamespy,Commodore Wheeler



早年的时候，那侠盗车手尚未发迹，是街边的一个小混混，混迹的地方也不是自由城，是个落魄的镇子。手里都捧着驳壳枪，暗算两个路人，抢两辆洋车，无趣得紧。那时候的皮盒子也容不下这侠盗，连个脸都看不着，空能看见一个脑袋顶。更紧要的是居然连个地图也不见，制作的只好给大侠盗前面时时加上个黄色的路标，免得好像没头苍蝇般的乱跑。至于这个箭头为什么是黄色？恩……这个……列位想知道？先喝杯热咖啡罢。

加拉加星球

Galaga Destination Earth,Hasbro,2001

品评：逊色

镜福庭 门徒，余菁

Gamefirst,Ninja Yuki

这个倒霉的贩子叫韩四伯。手里很有些大名气的牌子，好比方才说过的那个青蛙过河。在下只有一言相劝：过犹不及。韩四伯老是将这些经典包上一层三维的锦衣便拿出来当宝贝叫卖上了。早年的贾拉加星球在下是见过的，喜欢的紧，可现如今的变了个大样。开场拿个过得去的片头做应场，然后便给了黑乎乎一片场景，时常看不清到底有什么东西冲着这边就飞了来，于是胡乱发上几发炮弹。就好像一张西式大餐台子，铺了块黑台布，上面七横八竖的，放着许多古鼎、如意、玉器之类，乱搅一通，最后分不清那个是铜的哪个是玉的。可笑韩四伯还以为在下不识货，拎个一个印着二十年珍品普洱的盒子便来兜售。你可以为我不晓得里面就是点青叶和杂梗压的绿茶饼？谢谢您，在下还是免了，谢谢。





生日危机

Incredible Crisis,Titus,2000

品评：逊色

镜福庭 长老，史可

Gamefirst,Smith Curban



这个游戏的名字叫生日危机。想了想在下以为买这游戏便是在下的危难时。到年关了，地主家业没有余粮啊。糊弄人也有限吧？盒子外面一个横招牌写着《生日危机》，还是用乳胶糊上的；其余的东西，一个没有，打开一看，无非是二十四个小游戏拼起来的。这些个小游戏都完了之后，玩家还可重新耍上几把，不过在下从来未曾有过这个念头。

第八回 任记翻身欲登王座，索氏强压稳坐泰山

N64垃圾作品

忧喜集有那么一句话流传在坊间：不买任记的货，只买任记的活。便是说买任记的机子，多半不是冲着那机子本身而去，而是冲着那些游戏。任记也深知这一点，每次主机的发售都招来旗下的大将护驾，马里奥、林克、大金刚等此时风头尽显。尤其水管工大叔一出，必定无往不利。水管工之父宫奔髦也因此成了名动天下的人物。

大凡忧喜集出来的人物，尽是其貌不扬之辈，宫奔髦尤甚。身长虽不似三寸丁谷树皮，却也高不了多少，凸猴嘴，跳梁眉，但若一见其人必觉心内愉悦，如沐春风。大抵这宫奔髦天性愉快，不知何为忧愁之事，方得如此心性。

此人幼年祖孙三代聚居于老旧的宅院中，虽不富裕，和睦氛围却酝育了其一颗赤子之心。宫奔髦幼年好动，时常攀至林中至高的一株树顶，极目远眺，天地豁然开朗，然低头发觉自己身居高处危险非常，又不自觉地发出惊天动地之叫喊，遂疯狂逃至家中。然则时隔不久那惊险一幕又会再次重演。宫奔髦乐于探险，日日起早踏遍附近森林。某一日发觉了一个神秘非常的洞穴，故老相传这里过去是一向宗徒隐匿武器的场所，他在洞口徘徊了多次始终不敢踏入那漆黑的洞窟。终于暗自咬牙踏入那个神秘山洞，洞中的幽深远远超出了少年所想，踉踉穿行在一个接一个的大小洞窟间，心弦紧绷之时，却喜见不远处照来丝缕久违的光亮，踏出洞口便见到一派全新景象，山对面一线飞瀑沿崖壁垂直划落，清风夹杂水珠扑面而来……少年自此悟到了人活着的意义，无非是个"真"字。日后单乃甫发现了这一奇才，带回任天堂悉心培育，终成大器，然光阴荏苒，唯其赤子之心始终不曾变，其所设计的游戏，玩者无不纵情投入，放声大笑。

然而在索氏堂PS重压之下，任

记慌了手脚。慌忙推出了新一代游戏主机N64。因那准备不足，加上大批游戏作坊的倒戈，N64的首发虽然有旗下的风云人物马里奥护航保驾，可好景不长。面对其后长达数月的游戏真空期，任记上下只能任凭索氏堂掳去黄金白银无数，连一代奇才宫奔髦也无计可施，只得仰空长叹。

武者之路2 Fighter Destiny 2

品评：无语

集思堂 堂客，南文洛

GameSpot,Alex Navarro

偏有那开发商把玩家当作没脑子的，昨天拿了个上等的金丝雀出去，大出风头。今天就还把个同样的鸟儿拿出来炫，便说是孔雀了，还摇头摆尾的道：“此所谓二代者，必有长进。”既是二代，何以长相没有变？声音也没有变？正在



这时那雀儿嘎地叫了一声，细一看原来是只乌鸦，涂了些颜料便充上了雀儿。奉劝各位，如若还未曾玩过这系列的，还是买那一代的作品更有趣些。

软卧屋 主人，刘强

GameRevolution,Johnny Liu

游戏这东西，局外人看见，似是十分名贵，其实也贱得很。你还不知，随便把个前作的名字拿了来，后面涂上一个大大的二，新人物也加了的，新场景也加了的。但画面质量没有改了的，也有音乐音效完全照搬前作的。总而言之，是没有什么不同感觉的。到了发售那天，可笑一班玩家，伸长了脖子，各人都拿了一份回去。玩了之后，也不能说好，也不能说不好，管那开发商数着钱肚肠也笑断了，嘴也笑歪了呢。

恐龙猎人：狂暴战争

Turok:Rage Wars,Acclaim,1998



品评：逊色

集思堂 堂客，葛森

GameSpot,Jeff Gerstmann

只因别的评论荐了这个游戏，就让我也荐，这个就是作假，便是违心，断不可为。我有心要拣这游戏些好的说，却只没有好的，只要他不烂，已经算好了。只是这AI一项上，我就觉得不对，哪怕调至最高的难度，敌人还是痴儿一般。这个游戏的单人模式就似那多人模式的训练关一版，所谓训练关，敌人的AI怎么也不似真人那般灵动，玩



这游戏若要凑不齐四个人，只怕便要作罢了。

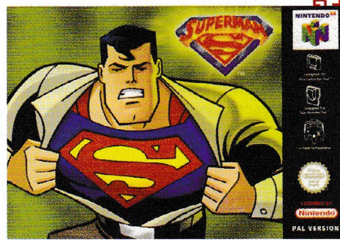
霁明苑 苑首，戴巍

GamingAge,David Peterson

单人模式，要么便守在某个地方不动，却也并不至于发闷。因为在那里眼睁睁便能看着机器人复生，随后再一枪打死。原来这个游戏地图倒是不少，可那重生点并不怎么需要费脑子便能记得，这才闷人呢。而且敌人AI又低，就算不蹲点也常常可以全杀，这单人模式根本不配做什么训练关，只好当作解开新人物的一个过场罢了。然而AI低也罢，重生点简单重复，这人物的皮肤贴图却也别扭得很，真让人无话可说。

超人

Superman,Titus,1999

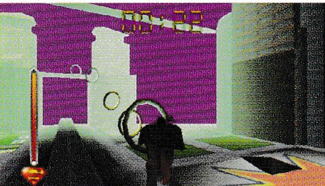


品评：下等

静思派 门徒，马旭

Gamespy,Matthew Freeman

初进游戏，只见当中一片雾气氤氲，是看不清远处，只能看的见眼前的超人，人物建模粗糙的很；两旁是好像木块一样的汽车、还有勉强过得去的建筑；许多模糊的台阶道路之类，也不能尽数。走进看时，一律像模像样，远了就是一片白茫茫。虽然有些碍眼，须知这游戏里面有那冗长的任务，若要完成就要忍着在这地方飞来飞去。奈何这游戏的故事也编得不圆，那任务



也常常地叫人摸不到头脑。这厂商但是拿了超人的牌子，便许下了做个好游戏出来，若是信了，便是大大的失望。

ECW暴力摔跤俱乐部

ECW Hardcore Revolution,Acclaim,2000



品评：无语

锦玉铺 客人，唐艾

Gamepro,Eric Don

ECW是何方的擂坛？还有四十



余个名不见经传的摔跤手，四十余个，都各有各的特色，可我实在未曾听闻过这些人的名号。花瓶也似的人物设计倒是做得有些看头，可惜几个人在台上撕扯得热闹，闹得衣宽带松，摔跤服也扯了下来。怎奈比赛本身的素质不高，人物的叫喊从头到尾都只有两种便是“唉呀”“啊呦”，游戏的操作也无甚优点。

第九回 擎蚊香旗拼力一搏，惹大耻辱江山尽失

DC垃圾作品

世嘉堂长老们熟读资治通鉴，明白治国之道，治家之道，所谓铁打的营盘流水的兵。不管仲山雄多么有远见魄力，终究还是不能久久地居高不下。到了又一次主机大战之时，长老们杯酒释兵权，换了另一个堂主赵易郎来主政。

自从被PS压住了好一阵子之后，世嘉堂怎甘心就此罢了，惨败之后全堂上下潜心修炼，四年之后带着满腔的怒气，举着一张蚊香大旗杀回了忧喜集。又是免不了一场腥风血雨的大战。且说这印着蚊香的主机，气势汹汹而来，欲知后事如何，且听我细细道来。

面容憔悴的赵易郎交出堂主“帅印”，不禁长叹时不我予。曾经豪情万丈，欲借助奇兵游戏机DC干出一番事业，却不料横遭老谋深算的索氏堂暗算。加之开发、销售策略和海外市场扩展过程中发生的一些偏差，使得世嘉堂非但未能按照预定计划重整旧河山，挽回次世代时代形成的颓势，反而显出某些更加不利的苗头。无奈之下，世嘉堂撤去了碌碌无为的赵易郎堂主的位子，降其为副堂主。降职对于世嘉堂内部来说，乃是奇耻大辱，往往属于“引咎”或要于不利现状负责，亦表明了世嘉堂众高层对目前经营业绩的不满。

自DC发售，便有人预言电视游戏界上一轮纷争已经以索氏堂的胜利而结束，新主机之战正处于洗牌阶段，即将开始。后来，仍是索氏堂占据中腹，攻势咄咄逼人；世嘉堂靠“游击战”依托海外市场耐心在边路寻求突破；任记则韬光养晦，躲在角上苦心经营，暂以旁支来延缓生计。

一言以蔽之，那时的忧喜集便好似三国鼎立：索氏堂可比作魏，挟天子以令诸侯，春风得意；世嘉是吴，转战西洋打起游击；任天堂则是蜀，日前虽偏安一隅，但绝不能小瞧它已积聚多年的力量，至于最后能不能成正果，还要看各自的造化。

这且按下不表，且听我来细数DC上的劣作，这些许是DC败北的另一个缘由吧。

无限试驾6 Test Drive 6

品评：极品下等

霁明苑 门徒，金牧
Gaming Age,Jim Cordeira

真不知制作人的功夫如何了得，才能造出如此绝对的下品画面。单从这静态画面谈起，便还将将地差强人意；如若是动起来，帧数能达到六十，即便是三十也可忍受，但诸位眼明看得出那都是奢望，也就那么偶尔之间能上得了三十，谁想得这么个桢率，竟还自称是个赛车游戏。古人斑衣戏彩，四个字当中，就着了一个戏字；倘照现在的规矩，虽斑衣而不能戏，那只好穿了斑衣，直挺挺地站着，一动也不许动，那不成了庙里的菩萨了么？





可怜制作人都把个静态画面当宝，掩耳盗铃地不管动态的。说个不好听的，便是用来做壁纸，都只有二字来形容：就是“寒碜”。

静思派 行首，范扳
Gamespy,Kevin VanOrd

莫说这是个DC的游戏，就是个N64的画面都要胜出些许，若要竞速游戏都照这般来做，那不是生生地要掐断自己的后路么。再三言两语谈谈这操作，若要说那手柄的按键是有用的，那就是有用的，若说它没用也就没了。何以见得？把个赛车的控制弄得好像滑雪板一样，你说这是不是可有也可无？若我说，这个游戏租来玩玩也可，但是何必呢，有大把的赛车游戏强于这个。就好比隔壁的馄饨用的肉多，皮筋斗，还搁了满满的香菜，谁还会吃这边的白水煮云吞？

恶魔重生：王者狂呼 Evil Dead: Hail to the King

品评：极品下等

静思派 门徒，马闲
GameSpy,XianMrtyr

硬生生地把生化危机的系统照搬了过去，可又没有弄对地方。有个不会做系统的开发组，他却会做画面，并且画的还好。倘使他安安分分地画了出来，做个老老实实的系统，就算不成熟，未尝不过得去。他却偏要学人家，拿了别人的东西，他来抄在画上。画了梅花，却抄了题桃花诗；画了美人，却抄了题钟馗诗。可笑最后还把自己的大名克了一张印，红红地落在上面，在下记得了，THQ，好大的落款。

锦玉铺 掌柜，艾多戈
Gamepro,ATOMICDAWG





玩这游戏好似去拜访刚换了宅子的老友，但他出门去了。一贼人又赶巧了在这屋内寻思着盗些物事，听着门铃，好不好慌了神，包着一方红巾就来应门，一开门吓了一跳。那贼人还早赶着喊上了：“没有错，我就是某某人。”便好似连老死忠都认不得的改编游戏，我原是对这原版的电影极熟的，盼着好久了，没想到出了在DC上就成了这副模样。

霭金门 门徒，周安
IGN,Anthony Chau

倘使一个时辰便能打通了这个游戏，还会有人愿意来次二周目么？可惜得很，方才我一面玩着一面想着，兴许再过一会，再过一两个场景，这个游戏便能有些出彩的地方。念头还在天灵盖上转悠的当口，这游戏赫然就完结了。也好，倘使再玩一会还是这么烂，我的脑袋都要烧焦了呢。

光明与黑暗：时空旅人 CLIMAX LANDER:Time Stalkers

品评：逊色

静思派 门徒，惠霖
Gamespy,Commodore Wheeler

好容易发了DC，32位图形界面也有了，大容量ROM也有了，戴着蜗牛状的顶子花翎，四处去拜客。到了玩家门口，世嘉堂的爷们不好意思递片子进来，就那么下了车进来了。还对玩客们请了个安说：“小的今天发光明与黑暗新作了！老爷们的关照，永不敢忘！”你看



这不是很客气么？结果礼盒呈上来，打开一看，玩客们坐不住了，撕破了脸皮嚷：“你瞅这画面的素质，干什么拿个PS游戏来糊弄我们。”

镜福庭 长老，史可
Gamefirst,Smith Curban

光明与黑暗乃是世嘉堂的镇堂宝物之一，自从DC发售了后，玩家们翘首以待的新作。虽然此前有过那么些勉强应景充饥的游戏，那些个自称真 铁杆们还是空着肚子等着。好容易发售了，味道却比不上想得那么香甜。然则有那么句话：希望越大，失望越大。盼着一款史诗一般的大作好似巨龙一般横空出世，却只见一只小蟒婆娑前行。

霁明苑 门徒，罗贺
GamingAge,Robert Hudson

世嘉堂毕竟是有备而来的，然而，我不知这备在何处。许是说那怪异非常的角色培养系统？为何每次退出一个迷宫，角色的等级就被清空了？强力法术不能用，强力装备不能上，最近似听到了一个词叫创新，兴许这便是创新？还有那随机生成的迷宫，原本一个时辰就完了的东西要费上好几个时辰，在下常因此而睡意浓浓。



第十回 忧喜集十年风雨，索氏堂巍然不动

PS2垃圾作品

不止DC在忧喜集中失意。更有很多知名作坊也颇为受制，整个集子一片愁云惨淡，如艾社、史社，等在最新财政季度中表现都不尽人意，要么销售额下滑，要么干脆亏损，一时间，整个集子愁云惨淡，人人自危。不过有失意者自有得意者，索氏堂却独自一帆风顺，梁幕健更是成为入选长老会的大红大紫的人物，与那几家凄惨不堪的对手成了鲜明对照。

这场面并非偶然，亦非单纯的实力或行销策略所至，与上一局牌遗留下来的惯性有很大关系。厂商努力营造于己有利的新格局，而众玩家亦努力顺应着，可习惯二字无论如何是不可能随随便便就能改变得了的，索氏堂的成功处之一在于并未放弃人气度最高的PS，并未急于丢车保帅，占领了高端市场又照顾低端市场，其领先优势短期内恐怕难以被赶上。

不过，集子表面虽平静，幕后却波谲云诡，各家都暗自使劲，希望争得有利地势。以前的格局暂时保留下来，可也有了不少微妙的动摇迹象。世嘉堂和任记绝不会坐以待毙，他们各使高招：前者祭出网络法宝，继《啾啾火箭》的成功，又推出《梦幻之星网络版》，尽管PS2也包含强大的网络功能且有一个雄心勃勃的发展计划，毕竟DC抢得了先机，如果能充分利用时间优势，也足够索氏堂头痛一番的；任记“失之东隅，收之桑榆”，这边N64惨淡经营，那边掌机GBC风靡世界，每月销量高达50万部，代表作《口袋妖怪·银》的成绩更是让人咋舌，

要是连GBC算上，任记的市场占有率甚至还超过了索氏堂。可以想见，不管后事如何任记决不会轻易倒地。

PS2虽红极一时，可由于主机性能过于优秀，有时反而成为负担，最主要的矛盾是软件开发一时难以跟上，稍有闪失，"一失足成千古恨"也非绝对不会发生。在下便要谈谈这PS2上失足的游戏。

玩具军人：绿衣侦察团

Army Men:Green Rogue

软卧屋 主人，刘强

GameRevolution,Johnny Liu

当个绿军人也绝非易事啊。便说这瞄准吧。就走到这里来，对着个敌人，举起枪把摇杆推来按去只管瞎瞄，就是瞄到了也不见得能打到，等打到的时候，也不知自己死了多少回了。那故事的情节，也是不合常理，您道怎的？原来这主角是用了基因技术的兵丁。您若是看着一个塑料造的小人，拖着一杆枪，横扫了几个敌人，耀武扬威地道："敌人能奈我何？我的塑料身体里有改造过的基因。"您能不笑翻了么？



霁明苑 门徒，白恩

GamingAge,Brian Peterson

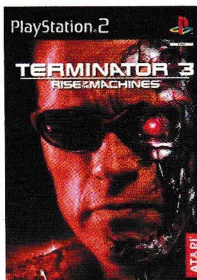
画面上来讲，贴图建模场景没有一个用出了PS2时代的技术。归根结底，这尚不如个PS晚期的作品。原来这个游戏，最好的是音乐。其他的都谈不上。要看那操作，那情节，便是再糟糕也没有的了。

终结者3

Terminator 3:Rise of the Machines

集思堂 堂客，南文洛

GameSpot,Alex Navarro



施州长终于又火了一把。穿着一身劲酷油亮的皮衣，对着美女大展拳脚。听说这游戏是由四个开发组，分着制作的。好比几个酒鬼商量每人带瓶酒，兑在一起要凑一瓶绝酿。到了那天找了个坛子，各人都把自己的酒往里一兑，最后一尝不出所料，分明就是一坛清水。这惟一的亮点就是那还算不错的打斗动作，也罢，勉强可算是一坛兑了酒的水吧。在下也便略了这款游戏，安心地看那原版的电影去了。

静思派 门徒，马旭



Gamespy,Matthew Freeman

好容易要了个版权来，做出来游戏看，却是不着调。好的不学，学黑客帝国PS2版，学那做甚？向来电影改编游戏都有个好处，方便，那些电影内容都有个用处。配音省了，场景人物设计省了，情节省了。再看那游戏时，却是不如电影卖座。一面把电影里面能搬的照搬，仍旧是原创的不要；电影里面的糟粕，却肯一五一十地忠实再现了，你道他甚么意思？原来这游戏是给电影粉丝做的。其实呢电影粉丝不会玩，那玩家们倒想把这游戏彻底终结了。

极限越野摩托

Gravity Games Bike:Street Vert Dirt

集思堂 堂客，葛森

GameSpot,Jeff Gerstmann

俗话说得好：今年过节不玩游戏，玩也不玩这游戏。话说一个卖座的游戏出了后，效仿者层出不穷不是什么稀罕事，大多都还做得像个完成了的作品。到了这款游戏，便是一例外，别的游戏都是开发计划耽搁一年，又延期几个月，才慢腾腾的发售了。可这款游戏，又是另一番景象。无论是画面、音效、游戏性，都好像是提前半年就发售了一



般。许是开发公司多时没有进项，不免着急，便整个半成品来应急？也好，想必有了这次的事件，他们以后不用再着急了。

霭金门 门徒，柯林

IGN,Chris Roper

这个游戏众多硬伤，挑战关这一处最好笑。比如要碾碎三台电脑，听起来尚好，去了一看才晓得，原来那三台电脑乖乖地挨着躺在那里供你碾。除了各种琐碎的简单任务之外，单是这最高难度的寻宝任务，就让人捧腹，所要寻找的五把宝剑，每把之间就差那么几寸远。这便是最高难度的挑战，这模式的关卡处处幼稚，却又处处幼稚的不同。说这游戏的低劣，也可以算绝顶了。还有这蹩脚的操作，时常会驾着车一头栽进某个土堆。不禁想是否这设计者便是那视栽土堆如家常便饭的车手，用这法子便让那广大玩家也试试这滋味儿？

第十一回 首发初显颓唐势，病入膏肓难回天

NGC垃圾作品

任记偏离了游戏决定主机成败的信条越来越远，GameCube的首发炒看来只能用失败二字来形容。任天堂的主机向来都有那马里奥游戏作首发。这次却把马里奥的绿帽子伙伴路易推上台前，自然无力支撑大局。

上世代主机无一例外地都使用了不够奢华的首发游戏阵容，GC的首发阵容尤甚。没有丝毫亮点。独占游戏更是如此。来自访问的两款游戏也让人大失所望，星战的拥趸不足以撑起首发游戏的半壁江山。另一款也过于偏向未成年人的口味。真正的第三方独占软件应该是一种宝贵的稀有资源，但对NGC显然并非如此。任记一度与强力作坊卡社如胶似漆，但卡社却将原本承诺的GC独占游戏，从《红侠乔伊》到《生化危机4》——悉数移植到了PS2上。而独占软件的缺乏，又限制了GC的销量。而GC销量的低迷，反过来又意味着更少的独占软件，对于任记来说实为最惨痛的教训。低迷的软件支持自然使任记不得不招揽少量的劣作至其麾下，在下势必不能放过，一一列举：

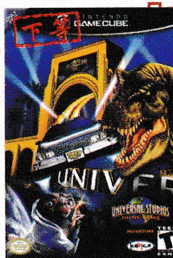
环球电影主题公园历险记

Universal Studios Theme Parks Adventure,Kemco

集思堂 堂客，卜德

GameSpot,Brad Shoemaker

可笑凯穆哥，引了个环球影院的大老板来，百般地哭求，做了一款所谓的孩童电影游戏。孩童们并不买账，什么缘故，根本看不懂这游戏什么意思。大人们本来还有兴趣，可因为要照顾孩子们，这游戏做的简单幼稚了些，大人们也没什么兴趣了。您再瞧这画面，跟木偶戏似的，谁能看上眼呢？还有这情节设计倒也方便，什么侏罗纪公园，什么回到未来，什么大白鲨，每个摘那么一段拼起来就是了，好似一盆火候不够的大杂烩，嚼不烂。



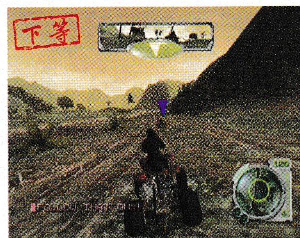
疯狂越野竞速

Smuggler's Run Warzones,Rockstar,2002

霁明苑 苑首，戴巍

GamingAge,David Peterson

这款游戏原是PS2之上的佳作。NGC的移植版便也不可放过，上手便失望到了极点。移植之后，勉强增强了些画面表现。前作赖以成名的多人模式被改得面目全非。地图改大了，一圈下来手酸痛不止，多人游戏中也没有了电脑控制的对手了。突然觉得头晕脑胀得很，仔细一听，才知道连音乐也改得甚是难听。害得兴冲冲而来对战的好友败兴而归。



霹雳娇娃

Charlie's Angels

集思堂 堂客，南文洛

GameSpot,Alex Navarro

我从前玩过的电影改编的游戏，都是前所未有的差劲，所以我听见了“改编”两个字，便先要吃惊。我批游戏，总是耻笑不止，此刻听说霹雳娇娃有了改编游戏，便把我一肚子的笑，都吓回去了。果不出所料，这个游戏更杜绝了我今后的信心，玩改编游戏的念想从此就绝了。若是您愿意看那电影里的几个性感的女子，如今变成了建模粗糙地还不如橱窗里的假人，那便随意赏玩吧。对了，她们倒是都穿着一身泳衣呢。这游戏的打斗嘛，我倒觉得开发者是诚心地要把无脑的乱斗风格用到极致才罢休，若使愿意，便可闭上眼睛狂按一通，大约两三个时辰再睁开，发现你已经通关了。

软卧屋 主人，刘强

GameRevolution,Johnny Liu



收集烂游戏却是个有些变态的主意，怎奈在下是个职业评论家，就好这口。烂作收了不少，若要寻一个最烂的电影改编游戏。那便是蓦然回首，霹雳娇娃在灯火阑珊处。黑衣人、蝙蝠侠都比不上这个。与其叫它作“查理的天使”，不如用在下的名号改称其为“强尼的飞盘”。

第十二回 初来到受挫经磨难，历坎坷不屈又重来

Xbox垃圾作品

那倭国诸位在忧喜集激战正酣的时候，放眼眺望，大洋彼岸的美利坚正有一股强大的力量潜移默化影响着时下不稳定的平衡，且有愈演愈烈之势，电脑行业的翘楚，软记的神秘盒子Xbox给忧喜集众人带来一股不小的冲击。把手伸向一直以来由三大厂商统治的忧喜集，意图在这黄金之地分得好处，软记的雄厚家底令所有人胆寒。

坊间传言说Xbox在发售时将不会有特别明显的技术优势，可谁敢小觑“microsoft”这个词的威力？电视游戏市场的震荡尚在其次，问题还在于，Xbox势必击破“电脑游戏欧美占先，电视游戏日本擅长”的长时间泾渭分明之现状，势力范围将重新划分，模糊电脑游戏和电视游戏的界限，天下合久必分，分久必合之势必将重演。众人纷纷猜测，会否有一出三国归晋的好戏上演，忧喜集又是一番天崩地裂的景象。软记毕竟是初来乍到，有些游戏自然难逃恶评，在下也免不了一一道来：

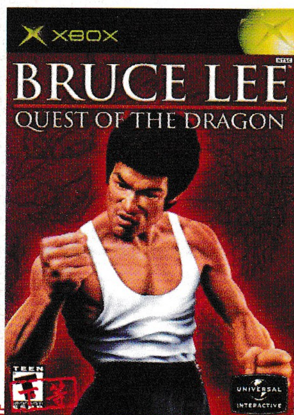
李小龙：龙的旅程

Bruce Lee:Quest of the Dragon

金铭銮 守卫，乔吉

Gamerankings,George

倘是李小龙尚在人间，断不能让这游戏出现。在下愿赌，李英雄此时恨不能跳出坟墓用双节棍把每一个有份参与了这游戏制作的人打得满脸开花。说实话，李英雄绝不像这游戏一样，烂得掉渣。从训练馆开始便是空洞，情节更是无厘头得很，李英雄的父亲被绑架了，因此他便踏上了寻仇之路。试问一句，哪个敢绑李小龙的父亲？且说这李英雄一路上磨难不断，没少挨打，倒不是他技艺稀松，而是这操作设定的异常困难，除了简单的拳脚之外，很难使出复杂一点的招式。还有，那一路的HipHop背景音乐，Hello，这是李小龙不是50cent。俗语说得好：有没有搞错？



集思堂 堂客，范洛

GameSpot,Giancarlo Varanini

这果然是李小龙的游戏？不会的不会的，大英雄断不会如此窝囊。你看那动作，多笨？你听那配音，有多傻？再看……怎的又开始读盘了？不是方才刚读过么。

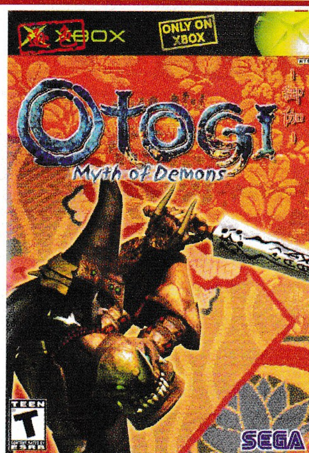
御伽

Otogi:Myth of Demons,Sega,2003

霁明苑 门徒，罗贺

GamingAge,Robert Hudson

这游戏便是个谜一般的样子。操控是谜，便是有普通攻击和重攻击两种，却发现需用的只是重攻击；存盘是谜，每关结束之时，有提示“保存地图进度”，莫要被骗了，真要存进度，只好退出到菜单选项里方可存储；整个游戏更是个谜，在初期的关卡，想过关，没有攻略便是难上加难。



都灵冬奥会



Torino 06 Olympic Games

静思派 行首，范放

Gamespy,Kevin VanOrd

冬奥会，好大的题材。四十九个运动项目，到了这里就剩下了十五个，而且各个都不精彩，做到这一点想必也是很难的。游戏的难度令人掉泪，洗个头所需的技巧都比这游戏的要求高一些。即使早有预备这游戏能有多糟，真玩到了之后还是大吃了一惊。

忍者神龟

Teenage Mutant Ninja Turtles,Konami,2003

镜福庭 门徒，余菁　Gamefirst,Ninja Yuki

忍者神龟，天下无敌。看着这动画，玩着FC上游戏长大，出了3D的版本自然是期待的很。可又是一款失望之作。这坏人一波又一波的都是一个模样，打来打去没有什么新鲜。这些龟们打得时候都会喊两声，又重复又难听。还有这游戏没有自动存档，我已经有好几个时辰都浪费在这上面了。



后记

列为看官到这里想必要问，何以这通篇的文字竟无一字是写那掌机的？这里有个奥妙，练曲艺的讲究杂，我们玩客戏耍游戏，讲求的是个精字。专了一面，另一面自然就要放下了，就算勉强指点一二，也难免有失偏颇，贻笑大方了。

现如今这忧喜集风云再起，世嘉堂早已离了集子，改成了作坊，那软记取而代之，且隐隐有王者之相，索氏堂新机再出众说纷纭，任记另辟蹊径赢得拥趸无数，有道是谈笑间几度悲欢，猛回头光阴荏苒，欲重来风光不再，颂离歌当把家还。要问这忧喜集将往何处，列位身处其中，但凭着一颗心，长着一双眼，难道还看不清么？



Xbox五周年纪念

Xbox之父的绿色奇机(下)

在比尔·盖茨与史蒂夫·鲍尔默对Xbox与WebTV这两种产品的评估中，布莱克利等人主导的Xbox项目获得了通过。1999年7月21日，微软委派硬件部副总裁瑞克·汤普森担任Xbox项目负责人。那时，索尼已经宣布PS2将于2000年3月发售，Xbox的研发必须加快进度……

■ RAIN

新的团队

Xbox的开发项目虽然获得了正式通过，但几位创造者们却发现，他们的孩子不再属于自己。布莱克利仍然幻想着能够执掌Xbox计划，但作为一个刚刚加入微软一年的员工，他知道几位Xbox创造者们都没有经验管理数亿美元的业务。那时，Xbox计划出现了危机。奥托·博克斯和特德·海滋对于由他人执掌Xbox计划的决定十分不满，他们决定退出该计划，返回原先所在的部门。海兹说："它的重点已经从提高Windows的游戏功能转化为制造一部游戏主机，这对我而言已经没有什么吸引力了。"

海兹的离去让Xbox项目失去了一个战略家，而博克斯也于其后不久离开了Xbox项目。博克斯留在Xbox团队的时间比海兹稍长，因为他想知道被他称为"Xbox One"的最初构想是否可行，他希望Xbox成为一种能够运行Windows和PC游戏的另外一种意义上的PC。而随着汤普森的加入，博克斯发现该项目的发展方向已经与他的想法背道而驰。相比之下，本职工作更让他着迷，DirectX 8.0的新版本开发正在进行中，对此，他的兴趣更加浓厚。

公司外的合作伙伴则对Xbox的纯游戏机设计理念更感兴趣，英特尔决定全力支持Xbox计划，希望成为其联合市场推广者及联合品牌合作商。英特尔桌面产品部副总裁佩特·盖尔辛格经常与微软Windows家用部的大卫·科尔联络，他不仅提议由英特尔设计处理器、芯片组和主板，还希望将英特尔的名字印到主机上。那时英特尔正在实施一项网络计划，仅初期投资额就高达数十亿美元，他们希望为微软建造网络游戏的基础架构，Xbox将成为该网络流量的主要来源，而这种网络游戏的运营概念将会为游戏业传统的软件盈利模式增加一条盈利渠道。盖尔辛格希望通过对Xbox的全力合作，让Wintel联盟迈入新的阶段。

在微软与英特尔的一次会议中，盖尔辛格指出Xbox团队的成本评估不准确，这部主机的成本至少将达到340～350美元，而不是303美元。盖尔辛格派了一位顶尖的芯片设计师对Xbox的成本进行估算，得出的结论是若按照目前的成本估算，Xbox计划必然失败。鲍尔默得知后对Xbox团队大发雷霆："那我们还他妈的搞这个干嘛？"Xbox团队随之提出了进一步压缩成本的计划，纯粹的游戏功能成为该计划的第一准则。如果不能打败PS2，他们就没法继续后面的计划，例如提供电子邮件或网页浏览功能，这些后续计划在Xbox立项时就已经有初步构想，有人将其称为"Xbox Two"。

微软的管理者们对于英特尔的网络游戏基础架构提议没什么兴趣，有人认为，英特尔对于这种瞬息万变的市场反应不够敏捷，英特尔可以继续参与元件设计，但作为一个平等的合作伙伴还不够格。而英特尔则认为微软简直大脑发热，对于一个制造成本还摸不清的项目就准备投入几十亿美元，二者的合作退回到芯片供应层面。

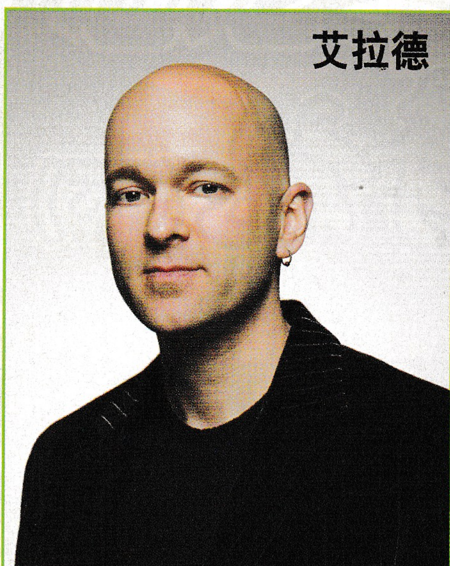
Xbox项目始于玩家，而成于经营家。这些深谙经营之道的经营家接管Xbox计划后偶尔吹嘘自己也是玩家，或声称自己的孩子是玩家，但他们都没有与游戏开发者们的亲密联系，Xbox计划缺乏一个同时具备丰富电视游戏经验和管理经验的高层，这就意味着未来不同阵营间的冲突在所难免。布莱克利说："我们在这个产业里做了十年，然后这些经营者冒了出来，他们觉得能够用一个月学会我们的全部知识。"Xbox的创造者中，包括布莱克利在内只剩下四人还在参与Xbox计划，布莱克利与其他几位Xbox创造者不同，他从一开始就是为了Xbox计划而存在，没有其他能够退回的本职工作，他就像一位把自己的船烧掉的入侵者，只能搭着别人的船继续前进。为了让他的伟大构思得以实现，他甚至不惜对自己的想法做出妥协。

汤普森对于几位Xbox创造者没有什么好感，他曾一度认为他们："傲慢、神志不清，而且极其不负责任。"他认为他们是一群披着技术的外衣而沽名钓誉的人，对于经营毫无认识。汤普森承认他本人与游戏发行商和开发商没有真正的联系，并且经常着了元件供应商的道。Xbox团队联系的一些供应商故意开出诱人的价格，等到微软准备与他们签约时，他们又临时提高了价码。正如英特尔所说，Xbox团队给出的零部件成本单是不可靠的。Xbox创造者们被打入了冷宫，布莱克利说："我曾经对瑞克·汤普森充满尊敬，可当他不喜欢我时，一切都如泡沫般破灭了。"

更加让布莱克利失望的是8月份的一天，汤普森走到他的面前，为他引见了一个新的上司。

艾拉德

出现在布莱克利面前的是一位中等身材的男子，染成黄白相间的头发、高高的前额、戴着一副粗边框眼镜，这位新项目经理叫詹姆斯·艾拉德（J Allard）。艾拉德是微软的传奇，当微软面临互联网的威胁时，他曾经扮演了一个关键的角色。艾拉德于1991年以网络编程人员的身分加入微软，他的工作是将TCP/IP互联网通信协议编入微软的软件产品。艾拉德说："Windows与互联网的结合应该是强大无比的，我得到那份工作时就有一个目标，那就是让我妈也懂得用电子邮件。"艾拉德对电子邮件的热情让他在微软优先获得了一个简洁的邮箱帐户名：jallard@microsoft.com。



1993年，艾拉德负责建造微软的第一个互联网服务器，但当时微软并没有意识到互联网的重要性，那时伊利诺斯大学的几位学生已经推出了第一款让上网变得简单无比的网页浏览器Mosaic。1994年1月25日，艾拉德起草了一份备忘录："Windows：互联网的下一个杀手锏"，这份备忘录终于让比尔·盖茨启动了互联网战略。1995年12月7日，盖茨向全世界宣布微软将推动互联网大潮，在其所有产品中实现互联网功能。随后艾拉德被指派率领另一个重量级互联网计划，该计划代号为"Project 42"，即后来的".NET"，是将所有服务通过网络供应的、雄心万丈的计划。但艾拉德与其上司不和，且不愿意接受该项目长达三年的期限。1999年中，艾拉德打算离开微软，他准备开一家画廊，或者到西雅图国会山开家酒吧，又或者是一家网络或数字音乐公司。那时候的艾拉德整天都在玩游戏，同时思考着如何进入数字娱乐的新世界。

艾拉德从Xbox创造者之一的内特·布朗口中得知了Xbox计划，布朗认为Xbox计划需要艾拉德这样的技术领袖，他既能说动盖茨和鲍尔默，又能了解游戏和技术。但艾拉德认为Xbox不过是一个专为娱乐用途设计的Windows，是一台价格不到500美元的平价电脑。艾拉德会见了鲍尔默，提出："是否愿意打造娱乐界里的另一个微软"，艾拉德说他可以让Xbox成为一个数十亿美元的业务，鲍尔默让他去找汤普森，最后补充了一句："我们会对此进行深入考察，放手去干吧！"

艾拉德为Xbox团队带来了他在互联网大战时期密不可分的战友卡梅隆·菲罗尼。31岁的菲罗尼在微软工作了8年，他总是能将艾拉德的构想完美地付诸实施。在Xbox项目中，他负责系统软件和网络战略的制定。艾拉德还带来了很多昔日好友，例如负责软件开发工具包的杰夫·亨肖。艾拉德与菲罗尼的办公室在微软个人理财软件Microsoft Money开发团队的中部，他们花了1600美元买了一台电视、一台DC和一堆游戏，在第一个月里，他们整天整夜地玩游戏，以至于Money的团队都怀疑他们是不是疯了。

另一方面，在造访日本游戏发行商时，布莱克利希望自己能够有一个响亮一点的头衔以引起人们的注意，于是他给了自己一个"尖端技术组主管"的头衔，艾拉德后来通过了该头衔。布莱克利成立了一个技术专家团队，对硬件部提供建议，并反馈来自外部开发商的意见。尖端技术组的主要职责是探索Xbox的硬件优势，并与公司内部以及第三方开发者分享技术信息。布莱克利聘请了游戏业内一些大名鼎鼎的技术专家，例如《雷神之锤》的主要制作人员之一迈克尔·亚布拉什。尖端技术组的规模逐渐扩大到50人，他们不断挖掘Xbox的机能极限，制作各种DEMO，希望在游戏业内掀起Xbox热潮。

微软Visual Studio开发工具组的代码测试员德鲁·安吉洛夫也加入到Xbox原型和DEMO的开发，他与布莱克利经常不眠不休地在硬件部的办公室里设计原型，他们实验室的隔壁是一个设计

电脑控制型玩具的产品部门，整天传出恐龙战队玩具的嗡嗡声："光明、速度、力量！"实验室的工人经常要忍受印度菜的味道，因为布莱克利和安吉洛夫总是点印度菜。早期的团队成员们每天睡不了几个小时，每次布莱克利的突发奇想都会成为他们的噩梦，他们经常会在凌晨三四点接到布莱克利的电话，在电话那头，布莱克利兴奋地喊着："我有个新的想法！"这种率性而为的作风经常让他的同事怀亚特火冒三丈，在办公室里炒得天翻地覆，周围的Money部门曾对他们提出正式投诉。

好在布莱克利的助手能够忍受他的脾气。艾芙洛·达莉原本在邮件收发室工作，后来成为硬件部某经理的助手。有一天她经过一个房间，看见安吉洛夫正在将一个塑料泡沫雕成X状，他请求她的帮助，而她正准备帮忙时，另外一个男人怒冲冲地闯进实验室，咒骂那该死的原型压根不管用。这就是达莉与布莱克利的第一次会面。达莉最后成为了布莱克利的全职助手，她不介意每周7天的忙碌工作。达莉说："我快成了布莱克利的PDA，经常需要我给他打手机，告诉他接下来该去哪里。"

成型

"你说什么？"盖茨盯着桌子对面的艾拉德，吼道。

"它将不会运行Windows。"艾拉德平静地说。

艾拉德后来回忆，那时比尔·盖茨差点要把他掐死，但他最后竟然同意了！

盖茨对Xbox的设计从来没有什么特殊要求，他把决定权都留给了设计团队，只是偶尔表态更喜欢采取哪种方式。他认为采用Windows是较为保险的方法。汤普森说，盖茨知道Xbox必须是专门为玩家设计的，否则就会败给对手，但他同时也不希望放弃其他功能。

从某种意义上来说，盖茨被他的手下们摆了一道。他之所以选择Xbox，是因为它利用了微软在PC上的强势，并且能够提升Windows的核心产品，他希望人们能够用Xbox浏览网页或收发电子邮件。如今艾拉德却说要放弃Windows！这还意味着设计团队需要重新考虑是否要让Xbox和PC游戏兼容。微软已经决定向第三方征收每张游戏7美元的权利金，而在PC上是没有权利金概念的，若Xbox可以运行PC游戏，第三方就完全没必要支付不菲的权利金专门为Xbox开发游戏。艾拉德最后决定学习索尼和任天堂，放弃了与PC游戏的兼容性，采用简化的操作系统。盖茨最终同意了艾拉德的决定，因为他已经获得了大量游戏开发者的认同。并且艾拉德答应盖茨，将会在"Xbox Two"中实现他的构想。

艾拉德的另外一个大胆决定是放弃56K调制解调器，采用仅对应宽带的10MB以太网卡。艾拉德认为宽带网络将会迅速普及，而仅对应宽带的网络游戏功能将会让游戏开发者更加轻松。家中车库里停着辆法拉利的艾拉德说："给Xbox装56K Modem就像给法拉利装个破布椅，那将破坏玩家的游戏体验。"取消Modem还意味着每台Xbox节省5.18美元，以4300万台的销量目标计算就是2.21亿美元。托德·霍姆达对此决议全力拥护，他掌管着Xbox的十种最重要的元器件，它们占了整部主机80%的成本。

主机技术细节方面的决定花了几个月的时间，最后终于轮到了Xbox的外形设计。微软首席工业设计经理吉姆·斯图尔特请来了29岁的工业设计师霍瑞斯·卢克，他有着十年的设计经验，曾经是耐克多种运动鞋系列的设计师，包括X Games和泰格·伍兹系列。他设计过牛仔裤、展会的展台布置以及商店的摆设。卢克在香港长大，13岁时搬到了西雅图。在华盛顿大学，卢克差点就拿到了雕塑学的学位，结果在最后转修商用艺术和工业设计，整个大学期间，他几乎一直都在设计银制珠宝。

1999年10月，卢克设计了Xbox的第一批草图，当时他用到的惟一标志性元素只有绿色，首批的四张草图中有一张成为了后来的Xbox。绿色对于设计领域的人们有很多含义，卢克在过去几年里曾经组织过很多队伍进行调查研究，结果表明人们经常将绿色与科技联系起来。使用绿色还有另外一个原因是任天堂和索尼出于某些原因的考虑从未在其主机中使用过绿色的设计。

卢克的工作室墙上很快贴满了各种Xbox设计草图，他的团队构思了几个想要表达的要点，例如性能、尖端技术、创新性。卢克还想体现机身设计的实用性，因此他访问了数十个普通家庭，他看到很多家庭的游戏机经常都是放在地上，因为手柄的线太短了，因此他认为Xbox的手柄线至少要有9英尺，而不是通常的6英尺。他还看到很多人把可乐罐放在机身上，因此他认为不能把散热孔设计到机身顶部。有了这些调查资料后，卢



传世之书
Xbox的重要时刻（2000年3月后）

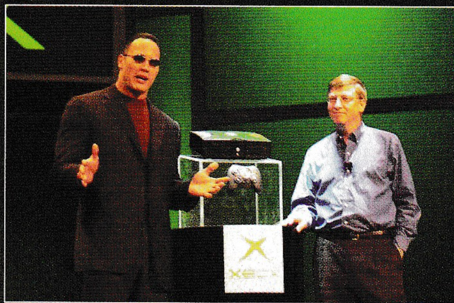
2000年

5月11日 微软在E3展上正式对外宣布，Xbox处理器规格将从原定的600MHz提升到733MHz。Xbox获得当届E3展的"最佳硬件奖"。

6月19日 微软用2500万美元从Take-Two手中收购了Bungie 19.99%的股权，《光环》成为微软重点支持的大作。

2001年

1月5日 比尔·盖茨在消费电子展中首次公开了Xbox的实际造型，微软的新闻发布会中还公布了《潜龙谍影X》、《寂静岭X》等重要作品。



3月28日 微软在东京游戏展中公布了Xbox的网络服务，宣布与NTT合作在日本提供宽带网络服务。



3月29日 比尔·盖茨在基调演讲中公布了为日本玩家准备的新手柄。微软透露，已经有70多家日本公司已确定与微软合作，首批日本游戏中，《死或生3》最受关注。





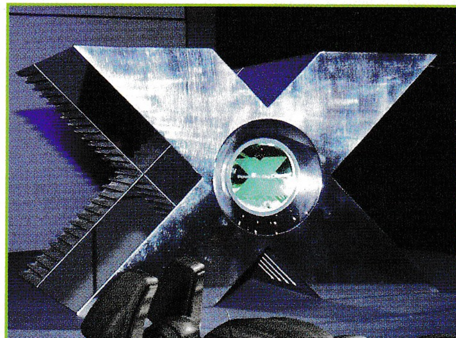
克开始搜集各种参考素材，他找来了所有能够看见的杂志，将各种有着性感设计的产品剪下，从汽车到电话无所不收。在他工作室的一面墙壁上贴满了此类参考图。

卢克还面临着来自硬件部的限制，DVD光驱和硬盘不能距离太近，否则会因为过热而出现问题，各种复杂的元器件要求有更大的空间，但Xbox不能比普通影碟机大。最受认可的是一个中间为巨大X状的长方形式设计，卢克最初希望X部分采用不同的颜色，但机械工程师告诉他那样会让成本提高1美元。DVD光驱的设计也同样因为成本问题而妥协。布莱克利对于卢克的设计很满意，但微软只想降低成本的想法让他烦透了。布莱克利认为，微软的硬件产品一直缺乏设计的个性元素，有必要花一点成本让Xbox具备某种风格，就像苹果和索尼的产品一样。

卢克非常希望将Xbox设计为银白，但其成本太高。在他的大多数设计中，主机的中心部位都有一颗发光的绿色宝石，他将其称为"核能源"，希望其能够在开机时发出绿光，仿佛主机本身正在"思考"。卢克聘请了Rezn8设计Xbox的主界面，并且与俄勒冈州的Cinco设计事务所合作设计主机LOGO。LOGO必须反映商标的含义，最好能够结合一个小小的背景故事。Cinco公司的科克·詹姆斯为"X"LOGO写了一个简单的故事，代表了玩Xbox游戏的感觉：一队南极探险者发现冰层中遍布着闪耀的绿光斑点，他们敲开了其中的一个，发现了一个萤绿色的X，它将他们带到了另外一个世界，就像科幻电影中的时空蛀洞。打开Xbox的孩子就能接入来自世界另外一面的能量之源。X状LOGO设计原本是一个钛金方盒上的一个X，而当任天堂宣布他们的新一代主机叫做"GameCube"(游戏方块)，微软只能取消了方盒的设计，改为撕裂的X状。在5个月的时间里，Cinco公司总共做了四十多个LOGO样式，最后挑出了其中的4种。

布莱克利动身前往东京的前夜，卢克向他提交了几款手柄的设计简图，而真正的手柄设计是与硬件部合作进行的。硬件部已经为PC设计了多款游戏机式手柄。很快卢克的墙上又变成了各种手柄的草图。但市场调查让手柄设计走入了歧途，微软主要是对16～26岁的美国玩家进行调查，因此得出的结果是需要较大的手柄，而这成为Xbox设计中最为失败的一部分，微软后来不得不聘请另外一位叫做艾伦·韩的设计师为日本设计一款较小的手柄。

1999年感恩节期间，卢克开始着手设计展示用Xbox原型，这将会是微软向合作伙伴介绍Xbox，乃至由比尔·盖茨向全世界揭开其神秘面纱的展示机型。卢克的上司吉姆·斯图尔特建议他设计一个巨大的X，这样有利于将X的概念直观地传递给全世界。卢克设计了一个有着银白铬合金质感的X，中间镶嵌着一颗巨大的绿宝石。



游戏DEMO

对Xbox团队来说，互联网就像一个诅咒。大批游戏网站的兴起让Xbox计划时刻面临泄露的危险，这些小网站以各种小道消息为荣，不像传统媒体那么好控制。1998年E3展，那些游戏迷们成立的小网站还要通过伪造邀请函的方式进入会场，而到了1999年，他们只要证明自己能够对展会进行报道就可以自由进入。而大多数时候，他们对性感Showgirl的报道力度远高于游戏本身。尽管如此，一些图形芯片公司的CEO们还是很乐意接受这些孩子们的采访，因为他们对游戏购买者们的影响力越来越大。

随着Xbox团队对消费者调查和第三方合作的深入，Xbox计划泄露的潜在危险越来越高。1999年5月，《次世代》杂志编辑汤姆·卢梭在杂志和网站上同时泄露了Xbox的消息，当时的这篇报道称Xbox采用了Nvidia的显卡以及AMD的600MHz处理器，虽然不尽准确，但却足以引发网络上的一股追踪热，微软已经被所有小网站的编辑们盯上了！当Xbox计划在微软刚刚成型时，外界已经在期待着1999年秋季或者2000年春季的正式发布。

另一方面，在微软Xbox团队们甚至还是没有搞清楚Xbox需要的制造成本。他们粗略的估计是400美元以上，而不是最初预算的303美元。Xbox团队早就相中了Nvidia的显卡，但对方给出的价格远远超出了他们的承受能力。Xbox的进度需要倚赖于显卡，而Nvidia的CEO黄仁勋将价格咬得很紧。Xbox团队需要的是预计于2001年春季推出的GeForce3显卡，但只能支付GeForce2的价钱。黄仁勋估计GeForce3的初期制造成本至少为100美元，而微软只能给40～50美元的价格，Nvidia可以通过今后制造成本的回落实现盈利，但前提是Xbox不至于在成本回落前就一命呜呼。

到1999年秋季，还没有哪家游戏公司明确表示为Xbox开发游戏，他们都在等待更为具体的技术规格，微软需要做出一些直观的DEMO告诉人们Xbox可以做些什么。布莱克利希望由昔日好友成立的Pipeworks公司能够为他开发一个"Killer Demo"，而他给出的大致规格仅仅是450MHz的处理器和GeForce的显卡。Pipeworks对于这个机会非常看重，不仅因为对方是微软，也因为他们确实有很好的新概念。其中一个概念叫"Desk Toys"，这是一个房间的3D场景，有着极其丰富的细节度，墙壁上挂着比尔·盖茨的照片，桌子上摆着一台电脑，打开电脑会看到Xbox的原型。Piperworks的设计师是最先看到Xbox设计原型的外部人员，因为他们需要看到原型后才能完成DEMO。布莱克利经常造访Piperworks并提出建议。Piperworks的工作之所以重要，还因为他们使用了与PC游戏相同的工具，这证明了布莱克利对于游戏开发工具的观点，为那些熟悉PC游戏开发的开发商们提供最熟悉的工具，能够让他们迅速高效地完成游戏开发。布莱克利还需要一些效果够炫的DEMO，以展现新主机的魅力，他让Blur Studio的蒂姆·米勒在三周内制作一段CG动画，表现Xbox全速运转的情况下可能实现的画面效果。米勒喜欢一部叫做《意念之桥》的科幻小说，在这部小说中，主角驾驶16英尺高的机器人探索星球。米勒根据这部小说制作了一个DEMO，在DEMO中，一位女性角色与身后的机器人表演着相同的武打动作，布莱克利看到后连声称好："这东西太他妈牛了！"





收购第三方

汤普森要求为首批Xbox花10亿美元，外加2亿美元的宣传费，凯文·巴赫斯还需要另外5000万美元收购一些独占游戏。微软第一年需要推出20款第一方游戏，第二年后增加到每年40款。盖茨与鲍尔默通过了该预算提议，盖茨在战略声明中说：微软需要两根支柱，一根是用于支撑书房的PC，另一根是用于支撑客厅的Xbox；他希望Xbox成为"为终极玩家玩终极游戏准备的终极游戏机"。

1999年的Comdex电脑展会前夜，比尔·盖茨发表讲话，但并没有提到任何有关Xbox的消息。第二天，索尼社长出井伸之宣称，PS2将会向灭绝了恐龙的彗星一样，于2000年准时撞向地球。出井伸之在随后的记者招待会中回应Xbox传闻时说："微软对于游戏机只不过是初出茅庐的雏鸟。"

当时微软并不是PC业惟一试图杀向游戏行业的猛虎，英特尔总是跟着汤普森的脚步造访游戏发行商。被微软拒绝了联合品牌推广的提议后，英特尔也开始考虑推出自己的游戏机，以"家用娱乐电脑"为目标的PS2给英特尔造成了极大的威胁。因此派特·盖尔辛格率领的桌面产品部开始积极探索开发一部采用Linux系统的游戏机，英特尔高层准备收购世嘉为他们开发游戏，寻找一家网络供应商为他们提供网络游戏基础架构。英特尔找到了EA，双方曾提出共同推出该主机的想法，但仅开会讨论了一次该提议就流产了。英特尔对于推出新主机的准备还不够充分，他们没有自己的游戏制作室，也不希望因此破坏与微软的关系。

1999年12月21日，60多人构成的Xbox团队举行了一次会议，汤普森开门见山提出了Xbox的商业模型。经过与多家顶尖游戏发行商的商讨研究，汤普森发现筹备足够的游戏内容需要10亿美元，决不是之前预计的5000万美元所能搞定，2亿美元的市场推广预算也完全不够，此外汤普森还需要在微软游戏制作室已有人员的基础上再增加315人。在Xbox的整个生命周期里，预计将会损失33亿美元。要想达到盈亏平衡，Xbox的软/硬件销售比例要达到9，PS在其生命周期中最终实现了这一数字，而N64只有6.7，GB只有3.9，DC的软/硬件销售比例盈亏平衡线为4，但实际不足3。

汤普森最后得出的结论是：Xbox几乎不可能实现盈利，但这是微软打入客厅的有效捷径。盖茨与鲍尔默想知道的是，如果能够在2000年秋季推出Xbox，微软能够做出怎样的主机？答案是：只能做出一台与PS2性能大体相当的主机。盖茨对此坚决反对：如果微软想要进入该市场，就必须推出一部性能最好的机器！为此，他们可以放弃2000年秋季上市的目标。

"我要的不是一台差不多的主机，我要让所有人一眼就能看出Xbox与所有其他主机的区别！"盖茨说。

另外一种选择是在2001年推出Xbox，这样他们可以做出一台采用NV20（GeForce3）显卡和733MHz处理器的主机，拥有远超PS2的性能。微软预计PS2上市一年半后可以卖出1000万台，这意味着微软手中必须要有更具分量的底牌才能站稳脚跟，汤普森提出了收购大型游戏发行商的想法。微软几乎谈遍了业内所有的大型游戏公司，包括任天堂、世嘉、EA和Square。收购世嘉大约需要20亿美元，但世嘉的游戏影响力正在下降，而当时EA的市值约为50～70亿美元，并且从未打算把自己卖掉。1999年秋季，史蒂夫·鲍尔默亲自飞到日本造访了Square。根据当时参加谈判的一位内部人士透露，当时Square提出了"荒谬"的条件：Square最多只能卖出40%的股份，而微软必须以其全部市值（25亿美元）的价格购买。

汤普森的办公室距离美国任天堂位于雷蒙德的总部只有几百码，通过跳槽到微软的前任天堂市场部高管谭·考伊纳，汤普森决定联络当时的美国任天堂总裁荒川实。汤普森向荒川实提出了两种合作方案：共同开发Xbox或者被微软收购，荒川实被汤普森的提议惊呆了。"我当时很惊讶，我们不需要钱，我还以为他是开玩笑呢！"

荒川实告诉汤普森，他需要将提案带到日本总部提交最高管理层。双方签署了保密协议，汤普森访问了任天堂的京都总部，他更希望的是买下这家市值250亿美元的公司，微软如果愿意，这个价格还是买得起的。任天堂的游戏开发实力有目共睹，它几乎完全凭借自己的游戏撑住了整个N64时代，并在后期于美国市场超过了PS，若收购任天堂，微软可以瞬间具备与索尼正面交锋的实力。

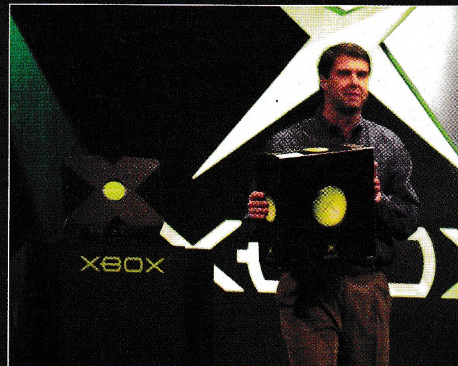
任天堂的某些管理者对微软的收购提议表现出兴趣，因此谈判过程持续了整个冬季，双方会见了六七次。微软希望任天堂放弃NGC，全力支持Xbox，但任天堂老社长山内溥强硬地拒绝了微软的提议。2000年1月，谈判宣告结束。最后一次会议结束时，汤普森对任天堂的高层说："祝你们好运，我们今后再见。"



另外一个较为可行的计划是收购世嘉。早在1998年，微软就曾提议收购世嘉，当时微软通过向DC提供Windows CE操作系统而与世嘉培养了良好的合作关系。2000年初，DC的全球销量已经超过500万台，但周销量仍远远不及N64和PS。世嘉在美国推出了数十款游戏，而只有一款橄榄球游戏卖过100万套。微软若投资20亿美元收购世嘉，不仅可以直

传世之书

5月17日 罗比·巴赫在E3展前发布会中宣布，Xbox将于11月8日在美国上市，售价为299美元，首批出货量为60～80万台，假期内卖出100～150万台。据分析，微软将因每台Xbox亏损125美元。



6月4日 Xbox的操作界面公开。



8月28日 日版Xbox确定将于2002年2月22日发售，售价未定。

9月20日 由于911事件，Xbox被迫延期一周。

10月16日 微软在法国的X01会议中宣布欧版Xbox将于2002年3月14日发售，售价为299英镑。

11月15日 Xbox在美国上市，前10天卖出了55.6万台，软/硬件销量比例达2.4。

2002年

1月8日 微软与Flextronics续签了10亿美元的生产合同，微软预计Xbox到6月底前销量可达450～600万台。

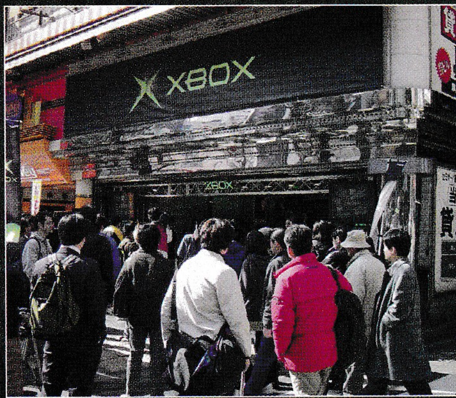
1月11日 日版Xbox确定售价为34800日元，首发12款游戏，日本的Xbox广告攻势大规模展开。



2月2日 Xbox日本限定版十分钟内被订购一空。

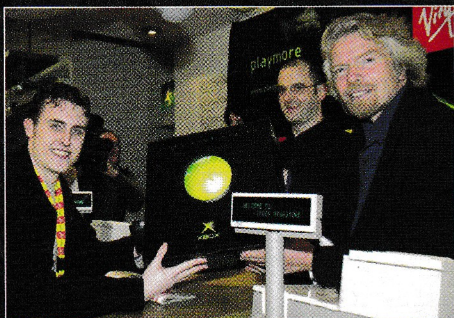


2月22日 微软在涩谷QFRONT大楼举办Xbox首卖活动，比尔盖茨出席。日本Xbox首发三天销量为12.3万台。

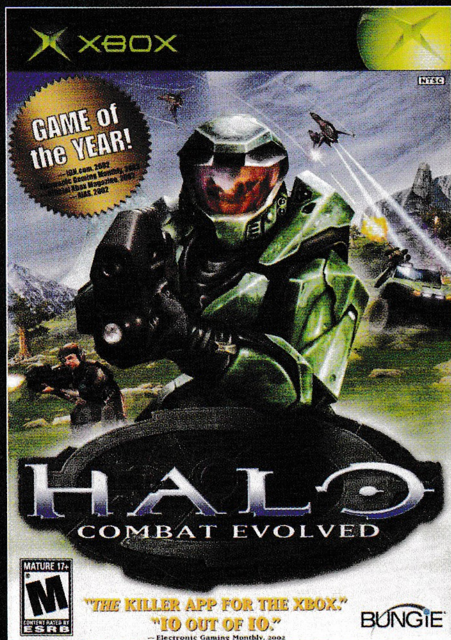


3月4日 日版Xbox光驱频繁发生刮伤碟片的质量问题。

3月13日 Xbox于欧洲首发，英国地区前3天销量为4.8万台。



4月8日 《光环》在美国的销量突破100万套。



4月26日 欧版Xbox售价从299英镑下调至199英镑，已经购买的玩家可获赠两款游戏及一个手柄。

4月22日 布莱克利辞职。

5月5日 《死或生3》销量突破百万。

接获得DC的技术，还可以拥有其大批杰出的游戏制作人和游戏品牌，例如《索尼克》、《VR战士》以及一批体育游戏。当时的世嘉社长入交昭一郎是通过第三方游戏开发商才得知微软已经秘密进入电视游戏业，这一点让他十分不悦，进而影响到了随后的谈判。

世嘉有一位叫K·尼士的高层管理者与比尔·盖茨有私交，在他的安排下，世嘉的大川功与入交昭一郎会见了比尔·盖茨。微软只想要世嘉的游戏系列，而世嘉希望Xbox能够与DC以及未来的DC2兼容。尽管如此，入交昭一郎仍然与盖茨分别在东京和雷蒙德进行了多次会面。1999年11月11日的一次会议中，入交昭一郎直接表示盖茨根本不了解游戏业，而盖茨则表示凭借微软在软件业的根基以及强大的资金实力，他们有获胜的信心。七十多岁的大川功没有多少耐心，他希望临死前能够看到世嘉复苏，并且是通过自己的主机复苏。2000年初，双方的谈判正式告吹，盖茨决定暂时不再考虑收购问题，转而大幅扩张内部制作室。

2000年1月末塞莫斯·布莱克利与凯文·巴赫斯进行了一次旋风式访问，在三周之内陆续拜访了位于东京、西雅图、洛杉矶、旧金山、纽约和伦敦的40多家游戏发行商。巴赫斯从第三方那里得知，与索尼打交道非常困难，他本人对此也有所经历。微软虽然不能保证战胜索尼和任天堂，但至少能够提供友好的开发环境和全方位的技术支持。布莱克利此行对Xbox和第三方的初期关系至关重要，很多开发商得知微软正在开发游戏机后的第一反应是："你们怎么现在才开始搞！"不少开发者已经迫不及待地为Xbox开发游戏了。

情人节大屠杀

2000年情人节，盖茨与鲍尔默组织了一次会议，对Xbox的硬件细节进行最后的确认。这场会议进行了一整天，汤普森汇报了几乎每个细节，到最后，所有人都精疲力尽了。"我们都在同一时间走出了会议室，然后打电话给我们的妻子，告诉她们我们没法回家吃晚饭了。"艾拉德说。

这场会议被戏称为"情人节大屠杀"，它毁掉了所有人的浪漫情人夜，但同时也对Xbox计划进行了最后的确认，在此之后，庞大的资源开始陆续调拨到Xbox项目，从系统软件到网络小组都得到了大规模的扩充。盖茨在后来的一次访谈中说："那是一种非常重要的商业决定，是我们迈出的巨大一步。五年后你将会知道我们的决定是否正确，而我对其充满自信。我们有突破性的技术，我们正在学习新的事物。这是我们做过的最具风险的东西之一，目前为止，一切都令人难以置信地顺利。"

情人节的会议后，盖茨决定在游戏开发者大会上亲自为Xbox揭幕。在作此决定之前，微软对索尼发出了"最后通牒"。这场会议由SCEI社长久多良木健亲自参加，微软将其开发Xbox的计划告诉了索尼，接着补充了一句："我们是否有合作的可能？"他们让索尼最后再考虑一下在PS2中使用微软的软件，但久多良木健毫不犹豫地拒绝了。这场会议可以说是微软和索尼之间兵戎相见前礼貌性的开战通告，就像拳击比赛前，两位拳击手之间的握手。

盖茨准备于3月10日公开Xbox——刚好是PS2在日本发售的一周后。而就在其正式公布的一周前，Xbox的某些重要规格尚未正式敲定。对于黄仁勋来说，与微软之间的讨价还价就像一场圣战，这笔交易对Nvidia意义重大，但黄仁勋希望争取到最高的利益，他可以迅速组织数百人帮助微软完成显卡设计，并且为该主机更新DirectX。布莱克利和Epic Games的蒂姆·斯威尼都更倾向于Nvidia，布莱克利曾经带着斯威尼游走于Xbox团队的各个办公室，向人们解释为何Nvidia的技术更强大，且更加适合开发者。

微软向Nvidia开出的最后价码是前500万块芯片48美元，这个价位低于PS2 EE处理器的59美元。此外，微软只能给予Nvidia每块芯片最多11美元的利润，也就是说，当该芯片成本降到37美元以下，Nvidia必须相应地降低供货价格；第500～1000万块芯片的最高价码是44.25美元，留给Nvidia的最高利润为9.25美元；到了3000万块芯片之后，微软最多只能支付30美元的价格，最高利润空间为5.25美元。这个条件终于获得了黄仁勋的通过，按照3000万块芯片计算，Nvidia可以从中获利13.2亿美元。作为风险保障，黄仁勋要求微软支付2亿美元的订金。那时Nvidia手头上只有6100万美元的现金，他们需要这笔钱来扩充工程师团队，才能满足微软一年的时限，Nvidia通常研发一款芯片需要一年半的时间。巴赫、汤普森和盖茨（鲍尔默由于父亲死于癌症因此没有参加）商议之后同意了黄仁勋的要求，3月5日，汤普森赶到了位于Santa Clara的Nvidia总部与黄仁勋签署了协议。

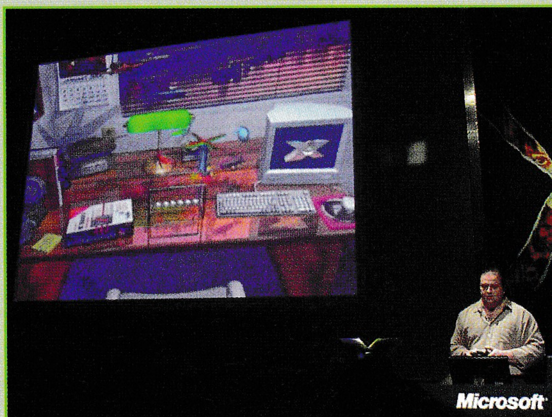
Nvidia对于这笔交易并没有欢呼庆祝，协议签署后所有人都来到了附近的一家海鲜餐馆，黄仁勋回家之前给Nvidia所有员工发了一封电子邮件，通告了赢得微软订单的消息。第二天，Nvidia的一位高级工程师得知消息后立即开始大量购入Nvidia的股票，这笔交易让他从股票中净赚了446742美元。几个月后，他由于触犯联邦法规对于内部交易的限制而遭到指控，并被Nvidia炒了鱿鱼。这起事件的涉案者共11人。

与英特尔之间的协议则是在3月9日才最后确定的。英特尔一直坚持不肯将价位调到62美元以下，在Xbox处理器芯片的众多竞标者中，英特尔开出的价格最高，因此AMD一度成为微软倾向的合作伙伴。1999年12月，AMD的季度销售额达到了创记录的9.69亿美元，净收入达6500万美元，处理器销量增幅达到了67%。性能强大的Athlon处理器极为热销，尤其受PC玩家们的欢迎。因此到2000年1月，AMD方面向微软表示他们要提高价码，要求微软向其投资2～4亿美元，使其扩大生产能力。AMD的临时变卦让英特尔趁虚而入，英

特尔表示可以向微软提供733MHz的奔腾III处理器，由于Xbox已经推迟到2001年秋季上市，英特尔表示按照这个进度可以提供35美元的价格，并在其后逐年递减，到2006年可以降到19美元。3月9日下午，英特尔开始联系媒体，透露了英特尔为Xbox提供处理器和设计系统主板的信息。

与英特尔的此次合作对于修复两家公司之间的关系意义重大。英特尔的执行官史蒂芬·麦克格雷迪由于在反托拉斯案中指证微软而使得双方的关系极为紧张，英特尔主席安德鲁·格鲁夫曾说他们与微软的关系更像是旅行的伴侣，而不是合作伙伴。

揭幕



游戏开发者大会(GDC)前夕，比尔·盖茨的精神高度紧张。他与30名微软高层在严密的安全监护下准备第二天的基调演讲，GDC的会议组织者阿兰·于回忆说："盖茨反反复复地从一边走到另一边，大家就跟着他踱来踱去，就像一群鱼缸里的鱼。"

布莱克利为GDC的Xbox演示准备了两台原型机，以应对突然死机等突发状况。原型机采用的是刚刚从台湾代工厂运来的全球首批NV15芯片，在试运行时，原型机出现了过热死机的情况。惟一的解决方法是控制基调演讲的时间，若运行时间太长，过热问题将无法避免。

2000年3月10日，圣何塞公民大礼堂里座无虚席，游戏开发者和记者们排起的长队将整个大礼堂绕了一圈，大家都在等待盖茨。盖茨穿着一身休闲装走上了演讲台，在3500人期待的目光中开始发表演讲。一年前，索尼的菲尔·哈里森就在同一个地方演示了PS2的DEMO。"很高兴今天有机会在这里公布一个全新的平台，他将会让你们走上连我们自己都无法想象的方向。"盖茨说。

盖茨揭开了桌上的黑色幕布，那里静静地躺着一台银白色的X 状主机。盖茨说，这就是Xbox，它有64MB的内存，而PS2只有40MB；它每秒可以处理1.5亿个多边形，而PS2只有6600万个。接着，盖茨引见布莱克利上台演示Xbox的DEMO，在演示之前他不忘强调一句："以下演示采用的是Nvidia的某芯片原型，仅有Xbox实际性能的10%！"

布莱克利演示了Piperworks的"Desk Toys" DEMO，演示中途，他按了手柄上的暂停键，画面中的一切都停止了。德鲁·安吉洛夫不知道布莱克利做了什么，他看着其他的工作人员，所有人脸上都挂着"坏事了"的紧张表情，大家都以为Xbox死机了，"我觉得我快死了。"安吉洛夫说。就在大家不知所措时，布莱克利又按了一下暂停键，一切又正常运行了，后台的工作人员们长长地叹了口气。走下讲台，布莱克利有一种刚跑完马拉松的感觉。

GDC举办的那一天是微软游戏制作室总经理艾德·弗莱斯的生日，Xbox团队在圣何塞某座建筑楼顶的海鲜餐厅举办了庆祝晚宴。他们点了一瓶香槟，Ensemble制作室的游戏开发者们也赶来蹭酒，他们开始唱着："Xbox－Xbox－Xbox！"，很快，整个餐厅都回荡着Xbox的吼声。侍应领班赶紧上前阻止他们，告诉他们要注意餐厅的公共气氛。Xbox软件开发工具包执行制作人杰夫·亨肖为了让所有人尽兴而替在场的10桌其他顾客买了单。饭后Xbox团队准备继续庆祝，安吉洛夫提议所有人搭乘同一部电梯。布莱克利是最后一个冲进电梯的，安吉洛夫说，他的动作就像《星球大战》里从爆炸的门中飞身而出，布莱克利的剧烈动作让电梯下滑了四层楼，最后悬在夹层中停住了。巴赫斯当时数过电梯里总共装了24人，从那以后他对于各种电梯里的最大载人数量标记都特别注意。罗比·巴赫后来看了《华尔街日报》才得知电梯事件，这事把他吓出了一身冷汗。



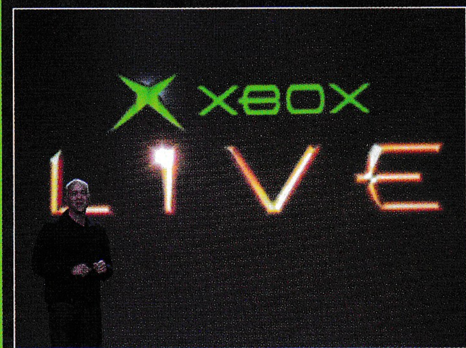
GDC大会的出席者们在Fairmont宾馆的顶楼举办了庆祝仪式，大多数人都喝了很多酒，公司间的隔阂暂时淡化了，索尼、任天堂和微软的高层们彼此庆祝。布莱克利再次成为了焦点，他坐在钢琴边弹奏了一曲古典音乐。疯狂的派对一直持续到凌晨四点。

GDC大会之后，Xbox的开发进入了高速发展阶段。罗比·巴赫成为了"首席Xbox执行官"，艾拉德负责第三方的游戏开发，他开始制定详细的第三方政策，以及需要与发行商签署的合同。3月24日，布莱克利赶往Nvidia参加赢得Xbox



5月15日 Xbox降价至199美元。

5月20日 罗比·巴赫在E3展前发布会宣布，微软已经为Xbox投入了20亿美元，Xbox LIVE将会投入10亿美元。



6月 Xbox改机芯片面世。

7月23日 Xbox北美游戏销量突破千万套，全球销量突破2000万套。

8月8日 微软在X02展会中公布了《光环2》。



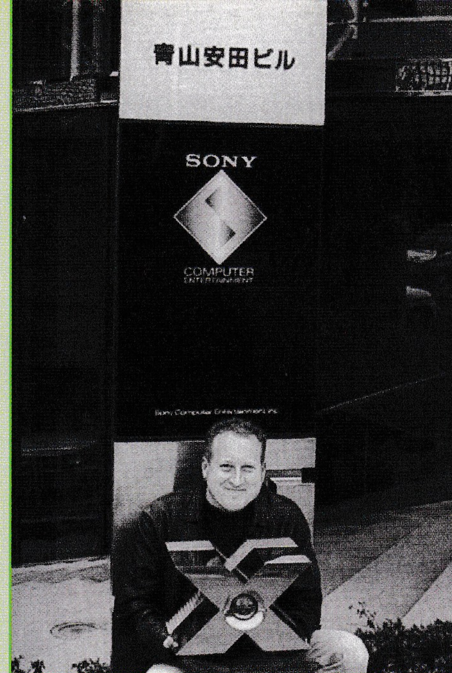
9月24日 微软以3.75亿美元收购Rare。



11月15日 Xbox LIVE在Xbox上市一周年之际开通，Xbox LIVE套件首周销量15万。

合同的庆祝仪式。这次合作让Nvidia的股价从58.5美元飙升至118美元。GDC后，Nvidia还与微软签署了另外一个协议：为Xbox提供多媒体及通信处理器MCP，这张芯片可以将音效处理器和芯片组南桥的其他输入输出功能结合。Nvidia之前从未做过音效芯片，为此他们专门聘请了3D音效公司Aureal的工程师。黄仁勋计划使用微软2亿美元的订金招募大批工程师，同时进行两个项目的开发，有120名工程师从事将GeForce3转化为Xbox芯片的研发工作，还有40名工程师负责将nForce北桥芯片集成到GeForce3，MCP的研发也投入了40名工程师，最后还有10名工程师负责将整个芯片系统集成到Xbox。这些工程师与微软的托德·霍姆达及其硬件工程师团队紧密合作。

GDC之后，巴赫率领的Xbox军团迅速扩张，到夏季时已经具备了1000人的规模，投入到Xbox游戏开发的第三方游戏开发人员多达五千多名。弗莱斯与其他一些重要高层经常访问日本的一些重要开发商，布莱克利本人每个月都会去日本两趟。Xbox团队参加了2000年的春季TGS展，展会结束后，他们与一些重要第三方合作伙伴来到了六本木——东京的午夜俱乐部集中地，随行的还有当时的Square社长铃木尚。布莱克利和巴赫斯要求Xbox公关部的詹姆斯·斯潘把久多良木健也叫来，斯潘的手机里有久多良木健的号码。那是深夜11点，斯潘问久多良木健对Xbox的看法，久多很有礼貌地对他们表示祝贺。布莱克利和斯潘在一旁笑得前仰后合，而铃木尚则神情严肃地要求斯潘千万不要告诉久多他正与Xbox团队在一起。巴赫斯说："日本人都有点神经兮兮的，他们与索尼的关系就像反托拉斯案中，坊间对于微软与Windows开发商之间关系的最糟糕的传闻。我们听说索尼会报复那些不忠诚的游戏开发商。"巴赫斯决定小小地戏弄一下索尼，他们来到了位于青山区东京皇宫附近的SCE总部，巴赫斯和布莱克利将Xbox原型机放在了大楼外的索尼标志牌上，然后一行人合影留念。



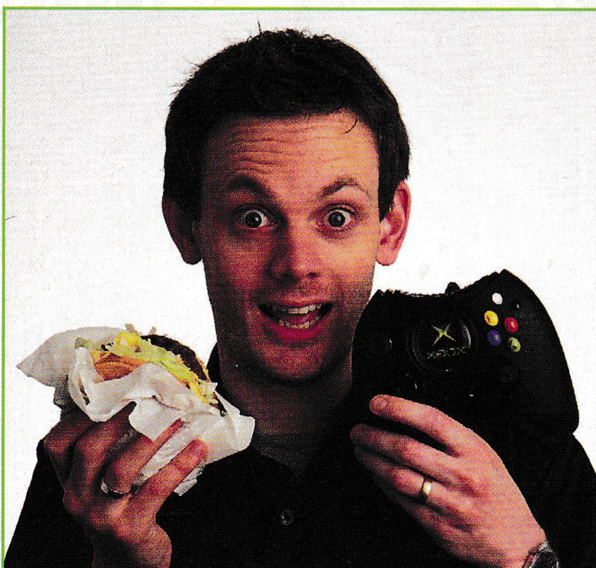
婚礼

Xbox的硬件细节确定后，布莱克利等人将更多的精力放在了软件阵容的安排，Xbox发售前的一年多时间里，微软积极筹划着第一方和第三方的游戏阵容。在GDC上首次公布后，Xbox高调出席了其后的各种游戏相关展会。在2000年的E3展前，微软邀请了60多名游戏开发者到洛杉矶某俱乐部，他们与女服务员们一起消费了3万美元的酒水。Xbox就像一场旋风，在游戏业里兴风作浪，用各种正式或非正式的、公司或私人的利益引诱着第三方。

微软为Xbox准备了4波游戏浪潮，第一波是主机首发时，第二波是2001年末，第三波是2002年春，第四波是2002年末。但到了2001年9月，首波游戏仍然BUG缠身。2001年9月11日，首波游戏的BUG即将全部清除，但与全世界的所有人一样，911事件让Xbox团队暂时忘记了一切。此次恐怖袭击几乎令空中交通完全瘫痪，运往新加坡Flextronics代工厂的零部件也因此延期。

911发生的那天，布莱克利正在飞往纽约的一架飞机上，世贸大楼被撞时，他的飞机正抵达曼哈顿。他从窗外看见城市上空弥漫着浓烟，正纳闷不解时，他与其他乘客打开了桌椅靠背后的电视，CNN记者报道了世贸大楼被飞机撞塌的消息。布莱克利看着窗外，发现又有一股浓烟冒起，那是飞机正在撞塌另外一座大楼。整个机舱里一片寂静。飞行员获得指示将飞机转飞到纽约Buffalo，从那里布莱克利转飞到了多伦多，并辗转至范库弗。凯文·巴赫斯开车将他接到了当地的办事处，那时的罗比·巴赫已经在纽约降落，他只能开着车用54个小时穿越整个美国。911事件让Xbox团队面临巨大压力，整个美国似乎都将因此陷入萧条。但布莱克利说，他们必须尽快恢复正常，Xbox的发售计划必须照常进行，他们要用游戏机为沮丧的人们带来快乐。911让空运停了整整一周，生产进度有所延迟，很多Xbox组员都不敢坐商用客机，因此托德·霍姆达为他们配备了私人小飞机。

任天堂受911的影响更大，NGC的日本首发被安排在9月14日，虽然远在大洋彼岸，911事件仍然极大地分散了人们对NGC的关注。NGC在日本首批出货为50万台，但首发数日仅销售了40万台。



▲Xbox的平面广告。

微软需要在这样一个特殊时期里为Xbox造势，巴赫将布莱克利指派为宣传大使，包括《时代》、《新闻周刊》等媒体的访问都由布莱克利出面。10月中旬，布莱克利马不停蹄地往返于日本和欧洲之间，向人们展示Xbox的游戏。游戏评测者们开始陆续收到Xbox的实机，从10月23日开始，各游戏媒体纷纷赶到微软。《EGM》的编辑们以6:5的投票比例认为Xbox比NGC优秀，《EGM》和《Edge》对《光环》打出了满分的评价。

对于布莱克利来说，一切都很顺利，甚至他的私生活也焕发了新的光彩。他的新女友冯·伯娜姆与他一样热爱着游戏，她是一个记者，曾经写过一本有关经典电子游戏的书。他们同意在工作和生活间划清界线，只有一个例外——她要陪伴布莱克利参加他一生中最重要的一场盛事——Xbox的首发。



▲盖茨将第一台Xbox递给玩家。

微软和合作伙伴为首发当日准备了19款游戏，之前公布的一些重要作品都没有缺席。微软为Xbox首发投入了5亿美元的宣传费用，这个数字刚公布时让所有人为之震惊——这与10月份上市的Windows XP几乎相当，Xbox团队规模扩大到1500人，这是微软有史以来为新产品准备的最豪华的阵容。

2001年11月14日，纽约时代广场沐浴在绿光中。10.1万平方英尺的玩具反斗城是Xbox的全球首发中心，罗比·巴赫、艾拉德、布莱克利等几乎所有的Xbox高层都在店内等待着午夜首卖的来临。比尔·盖茨在午夜来临前与排在队伍最前面的一位20岁男子一起玩了一局游戏，这位来自新泽西的男子兴奋地说："比尔·盖茨是神，很小的时候我就告诉人们我想成为比尔·盖茨，我把这事告诉了他。"

首卖仪式即将开始，盖茨走到麦克风前，人群中高呼着："比尔！比尔！比尔！"。盖茨说，自GDC大会后，18个月的时间里，Xbox团队们一直在没日没夜地努力着，"真是惊人啊！现在一切都已就绪。"盖茨说。零点的钟声响起，盖茨将第一台Xbox递给了排在队伍最前面的人。看着潮水般涌入店内的人群，巴赫喜气洋洋，"欢迎来排

队！”他对着布莱克利说。“去你的！”布莱克利说，她的女友就站在身边。

不久布莱克利和他的女友走到商店的一个僻静处，比尔·盖茨正在那里休息。

“真是盛大的一夜啊！你觉得呢？”盖茨说。

“太棒了，非常非常的棒！”布莱克利回答。

盖茨指向伯娜姆说：“她很漂亮啊！”

“她确实不错，呵呵。”布莱克利傻笑着。

“知道吗，布莱克利？我觉得她能帮你不少忙！”

“你真这么觉得？确实如此！”

“你该娶了她。”

“你也这么觉得？”

“是啊！当然”盖茨说，“你看，戒指都有了。”他说着拿出一颗戒指递给了布莱克利。这是一颗1920年代风格的铂金戒指，中间镶着一颗方形的钻石。

布莱克利接过钻石，他牵着女友的手，右腿跪地：“冯尼莎，你愿意嫁给我吗？”

她笑着说：“我愿意。”

布莱克利站起身，他们甜蜜地亲吻对方。店里的所有人都为他们喝彩。


■布莱克利在Xbox发售当天在盖茨的建议下向女友求婚。

尾声

Xbox发售后的很长一段时间里，美国仍然萦绕在911事件的阴云中，阿富汗战争进展顺利，但美国经济遭到的重创在很长一段时间内都无法痊愈，而游戏业是少有的几个仍保持强势发展的行业——虽然很多美国人都在大萧条和沮丧的形势下大幅减少了假期礼品花费，更多的人放弃了旅游，选择在家中度过假日，人们需要用游戏治疗受创的心灵。Xbox市场部的约翰·欧若克说：“我们这个行业就是要给人们带来笑容。”

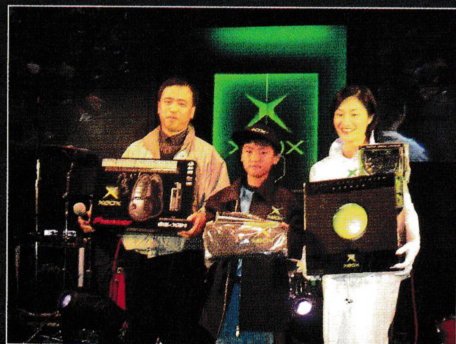
前任天堂美国总裁荒川实说，Xbox发售后任天堂员工立即买了一批进行测试，在声势上，Xbox已经盖过了NGC，任天堂必须思考对策。截至感恩节周末，Xbox的出货量已经超过110万台。虽然与索尼仍然有漫长的差距，但刚出马就能坐上次席，这样的战绩总算过得去。而且，所有人都知道，Xbox只不过是微软的第一步，下一代Xbox才是微软真刀真枪的实力体现。Activision总裁、比尔·盖茨的崇拜者鲍比·考迪克说：“微软是一家2.0版的公司。”



Xbox发售后，一些创造者觉得人生暂时失去了目标。布莱克利的尖端技术组成员德鲁·安吉洛夫说：“我觉得再也没有什么有趣的事情可做了。”而布莱克利仍然在努力将游戏提高到新的层次，他不是Xbox惟一的创造者，也不是该项目最重要的人物，但他是Xbox的发起人，也是发起人中坚持时间最长的一位。那些早早地离开了微软的项目负责人没能从Xbox中得到任何荣誉，巴赫斯、海兹、博克斯、汤普森、布朗等人的名字都没有在Xbox贡献者名单中出现，而布莱克利也没有因为开创了Xbox业务而得到太多，他所拥有的员工股远远不足以使其成为富翁。Xbox发售半年后，布莱克利离开了微软，但他没有留下遗憾。一个清爽的午后，布莱克利和巴赫斯等昔日同僚在一家日式餐馆共进午餐：“能够有幸聚在一起，创造这样一个伟大的产品，足矣！”

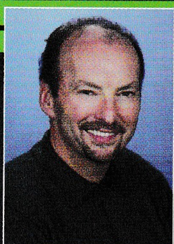
布莱克利说完将一杯米酒一饮而尽。

11月29日 台湾版Xbox发售，售价为7490新台币。



2003年

1月28日 前美国世嘉CEO彼得·摩尔加盟微软Xbox部门。



3月20日 日本微软Xbox部门裁员17%。

5月14日 Xbox售价下调为179美元。

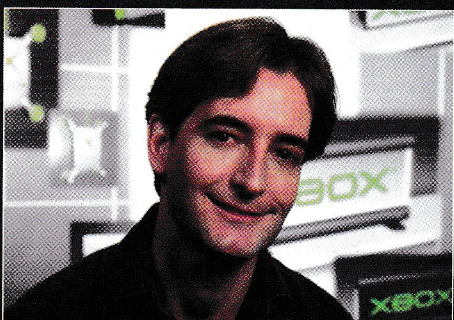
6月30日 Xbox LIVE用户突破50万。

7月 Xbox全球销量突破1000万台。

8月25日 主题为“一起玩真好”的Xbox LIVE宣传活动启动。

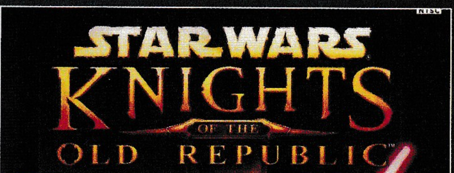
2004年

1月13日 微软游戏制作室总经理艾德·弗莱斯辞职。



1月26日 《光环》全球销量突破400万。

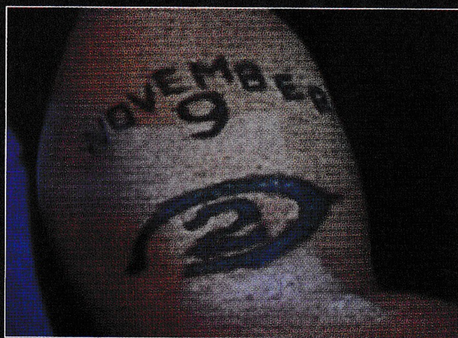
3月24日 《星球大战：旧共和国武士》成为GDC最佳游戏。



3月30日 Xbox价格下调至149美元。

4月 Xbox该月在美国的销量首次超过了PS2。

5月10日 微软在E3展前发布会中公布了《光环2》的发售日，彼得·摩尔将“11月9日”刻成了手臂上的纹身。

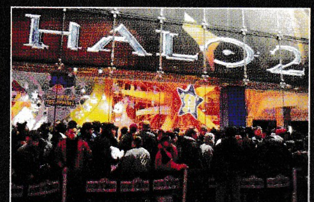


7月16日 微软宣布Xbox LIVE用户数量突破100万。

7月22日 微软在财务报告会中宣布，Xbox全球销量达到了1550万台。

8月 Xbox在价格与PS2处于同一水平线的情况下，当月于美国的主机销量超过了PS2。

11月9日 《光环2》全美上市，前两日销量达238万套。



游戏评台

“突然一夜春风来，游戏进入次世代！”也许用这样的话来形容突如其来的次世代游戏有点儿不靠谱，但在11月19日之后，三大次世代主机已经全部发售，仅间隔了两个月，却让人有恍如隔世之感。不过，这是突如其来的幸福还是突如其来的郁闷还真不好说。对于很多玩家来说，通过媒体或网络才是现阶段了解次世代的途径，真正能亲身体验的还是少数。这一次的游戏评台集结的正是一些“少数派报告”，特别推荐给那些把游戏预告片当成游戏全部的玩家，好不好玩和好不好看的的确确是两码事。

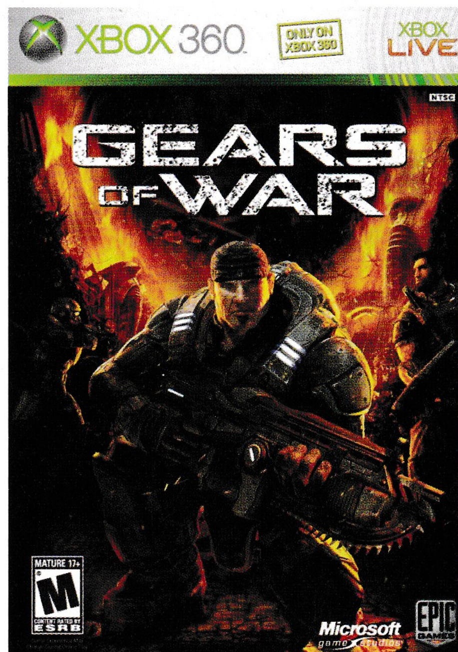
重新定义次世代游戏标准！

战争机器

Gears of War

机种：X360 **厂商：**Epic Games **类型：**ACT **发售日：**2006年11月7日





广告的震撼

《战争机器》是由Epic Games制作，微软游戏工作室负责发行。微软给予这款游戏的待遇是空前的，特别是在游戏发售前两个月，几乎每天都有本作的新消息、新图片、新内容被透露，而在世界各地巨型的封闭试玩会传出来的各种绝赞评价吊足了玩家的胃口，最可怕的是微软在北美各大影院投放了随片广告——要知道这是当初《光环2》才享受过的待遇，微软对这款游戏的重视由此可见一斑。

实话实说，我在很长一段时间里并不看好这个游戏，或者说并不太在意这个游戏。其因有三：1.这种美式动作射击游戏也接触了不少，对于这一作没有什么特别的感觉；2.完全架空的纯科幻世界观，我个人不是太感冒；3.游戏前期宣传一片莺歌燕舞，全都是拣好听的说，感觉牛皮吹得有点过了，反而有些反感。

但是正是那段广告——就是前面提到的在北美影院播放的那段广告——令我对游戏的感觉发生了天翻地覆的变化。关于广告的细节无需赘言，我现在也很难去形容当时看到广告后的感觉，我只觉得这段广告有一种特殊的魅力，短短几十秒给人一种溢于言表的冲击至心的震撼，广告的背景音乐悠长而温和，画面却给人一种战后的凄凉与悲怆，整个人不由自主地就融入到游戏的世界观里面去了。

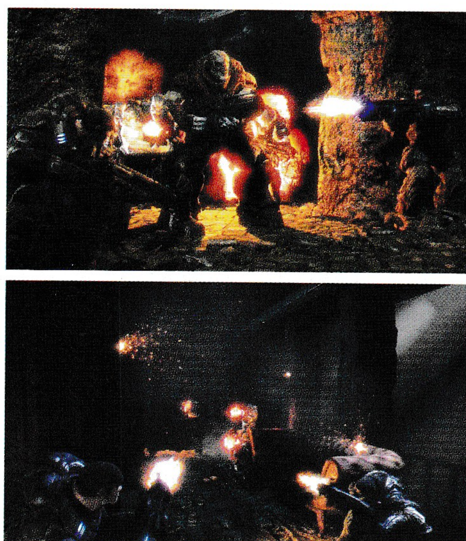
系统的精妙

在谈到《战争机器》之前，我们有必要先谈谈“越肩视角”这个名词。

我们知道在游戏中的视角有俗称的“第一人称视角”（如《光环》）和“第三人称视角”（如《潜龙谍影》），而NGC的《生化危机4》则对这两种视角进行了融合，将镜头固定放在游戏主角的背后，基本与肩部平行的位置，从这样的视角看过去，既可以看到主角的各种动作与表情，同时又吸收了“第一人称视角”的瞄准系统，并且由于画面可以集中表现某个角度的场景，使得游戏临场感与玩家的代入感同步增强。而《生化危机4》的成功使得这种综合了动作性要素与射击快感的“越肩视角”迅速奠定了它在游戏界的地位。（实际上很难说是《生化危机4》成就了这种视角，还是这种视角成就了《生化危机4》，但是我所知道的就是这种视角实际上并不是《生化危机4》第一次采用的，2003年的《星球大战：旧共和国武士》就采用的是这种视角，但是由于游戏本身影响力有限，这种视角并没有因为它而被发扬光大。）

“越肩视角”可以说是游戏发展到一定阶段的必然产物，惯用的两种视角虽各有优点也同时各有缺陷，而随着游戏本身多种类型的融合和多样化方向的发展，综合两种视角的优点发展出一种新的视角可谓玩家的众望所归。《战争机器》的制作人Cliff B就曾经毫不掩饰地表达过他对《生化危机4》的喜爱，他也从不讳言《战争机器》的这种“越肩视角”的灵感就是来自《生化危机4》，要知道《战争机器》早期的设定只是一款与《光环》类似的“第一人称射击游戏”，而“《生化危机4》的成功一下子让我们找到了全新的发展方向”（Cliff B访谈原文）。所以说，《战争机器》成功的精髓，正是在“越肩视角”的成功运用上，尤其是在战斗过程中透过这种视角来击毙敌人的时候更是爽快无比，特别是当你按下A键奔跑时那种镜头的摇晃给人一种战地纪录片的真实感。

说到战斗部分，这里又要提到“掩体”在游戏中发挥的作用，在《光环》或者《使命召唤》这种FPS游戏中，如果你要躲在掩体中那么就是整个人都被掩体所掩护，敌人攻击不到你，而你也无法看到掩体以外的情况，如果你要出来攻击敌人就必须整个身





体都移动到掩体之外，虽然这个时候你的视点不会受到掩体的遮挡，但你也毫无保留地被暴露在敌人的火力之下。而"掩体射击战术"就很好地在攻击与躲避之间找到了一个平衡点，说到这里大家可能会想起Namco的《杀戮开关》这个游戏，正是在这个游戏中我们第一次比较完整地接触到了"掩体射击战术"这个概念，不过由于这个游戏在"掩体射击战术"的细节调整上缺乏考究，使得这个系统没有完全发挥出它的威力。而在《战争机器》中则对这个系统进行了很深入的挖掘，在游戏中的掩体射击分为两种情况：一是探出头来进行瞄准射击，这种方式准确度高，但是容易受到敌人攻击；二是躲在掩体后面进行"盲射"，虽然这种方式安全，但是命中率就没有任何保障，打哪儿算哪儿。对于在战局中这两种方式的选择，则完全由玩家根据当时的情况进行选择，但无论是进行哪种攻击方式，玩家对整体战况的观察不会因为视角的问题而受到影响，这令游戏的战斗部分更加激烈更加刺激更加火爆。你可以想像一下这样的情况：你和同伴躲在掩体后面，敌人如潮水般涌来，密集的火力压得你们抬不起头来，这时你采用"盲射"来吸引敌人的注意，而你的同伴在你的掩护下冒死扔出一颗手榴弹，一阵巨响之后敌人被炸了个天花乱坠，这时你和同伴再探出头来，用准确的瞄准射击来干掉残余的敌兵，整个战局就这样被扭转了。

画面的极致

我觉得用语言来形容《战争机器》的画面实在是太浪费时间而且还很可能不够分量，你一定要亲眼看看游戏的画面才知道这样的画面有多么出色多么前无古人多么翻天覆地。而"虚幻引擎3"的强大威力也足以给Epic Games充分的自信，要知道这个游戏在发售之前从来没有提供过公开试玩，甚至在E3和TGS展上都只能看看演示而已，百分之九十的玩家被这款游戏所吸引的主要原因都是因为它的画面表现。

而游戏最终的表现也没有令我们失望，古典欧洲的建筑风格、断壁残垣的战场废墟、满脸横肉的游戏角色、面目狰狞的兽人敌兵……这一切都归功于游戏图像引擎的强大威力。虽然我们可以在电影中看到比这精美得多得多的画面，但是对于互动娱乐的游戏来说，这种级别的画面可以说是空前的，无论是场景还是人物细节部分的刻画都令人赞叹不已。

联网的爽快

事实上，你很难想像本作的联网功能有多么强大，毫不夸张地说，游戏的单机部分只不过是让你上手而已，而在线部分才是这个游戏的精华所在。无论是对战模式还是合作模式，"独乐乐不如众乐乐"的含义在这里被贯彻得如此深入。尤其要向大家推荐合作模式，它带给人的不仅仅是震撼，已经达到了感动的地步，在我的印象中，上一个让我玩得如此爽快的合作过关游戏还是F C 上的《魂斗罗》，而这次《战争机器》又让我重新体会到了这种酣畅淋漓的痛快，用那句很俗的话来形容，"在你身边的不再是冷冰冰的电脑人物，而是有血有肉的真正的人"，我已经很久很久没有体会过这种合作过关的成就感了。

边角的余料

还需要再说一说的是在游戏中两个细节。

第一是装弹系统，以往射击游戏中的装弹是一个必不可少却又感觉有些鸡肋的部分，没有这个部分吧，游戏显得不太真实，有这个部分吧，又显得象征意义大于实际意义，毕竟谁不想玩得更爽快一点呢？但是《战争机器》没有放过这个细节，在装弹这个动作上，设计了一个"装填时机"的小游戏，要么你老老实实地按下RB键，看着电脑自动完成装弹动作，要么你在恰当的时机做出"主动装填"的动作，这意味着你在激烈的战斗中还要分心来照顾手中的武器，而装填失败也会给予一定的惩罚，也就是说游戏中没有任何你可以喘息的部分，一旦战斗开始你就必须集中所有的注意力，这让游戏的紧张气氛又增添了几分。

第二是电锯，当然你也许认为这个部分显得过于血腥暴力，但是对于喜欢美式射击游戏的玩家来说，《毁灭战士》中的电锯给人留下的印象和"美感"实在是太深了，如果是这样的游戏中不出现这样爽快的武器简直是不可想像的。但是以往的游戏中，电锯和其他武器一样，是独立存在的，这个切换枪械与电锯的过程实在是有些令人胆战心惊。《战争机器》则巧妙地把电锯设置在机枪的前端，那么你就可以一边用火力压制慢慢靠近敌人，然后顺手启动电锯把敌人变成一堆肉块，当你习惯了这种方式之后，电锯那特殊的轰鸣声都会让你产生一种野性的冲动。

最后的废话

我不知道微软是不是有意把《战争机器》的发售时间定在PS3发售之前不久的时间，制作如此精良的游戏令PS3初期同步发卖的所有作品几乎都自愧不如，当然拿一个已经发售一年的主机上的成熟作品和一个刚刚问世的主机上的游戏来比较显然是不公平的，但是对于商战来说，玩家可没有耐心去等待你PS3一年之后会有同样甚至超越这个素质的游戏面世，对于他们来说，能玩到的才是最现实的。

《战争机器》以它那几乎无可挑剔的游戏素质为次世代游戏建立了新的标准，说句不好听的话，以后的游戏要是达不到这个标准还真是没脸拿出来卖了。当然这话有些太过夸张，但《战争机器》的优异表现放在这里，玩家的口味只会越来越高，"曾为沧海难为水"，有了这样的一个标尺放在这里，游戏厂商们看来要更加用心了。

★★★★★[点评人：多边形]



震撼时刻：悠扬而略显悲伤的歌曲，陪伴着孤独而神情坚毅的战士，面对巨大而冷血的怪兽，无声的枪火猛烈地在咆哮……（以上是该游戏广告中的一幕）

夕阳无限美，只因近黄昏

塞尔达传说 黄昏公主

The Legend of Zelda: Twilight Princess

机种：Wii **厂商：**Nintendo **类型：**A・RPG **发售日：**2006年11月19日

在下号称"塞尔达粉丝"，也玩过不少部系列的名作。在《塞尔达传说 黄昏公主》(以下简称"TP")发售之后，在下几乎第一时间拿到了游戏并将其通关。虽然知道还有很多玩家并没有这么幸运，未能得见这款游戏，但是还是觉得有必要来写篇文章评论一下这款万众瞩目的"超大作"。下文将会分为影、音、动、静4个小节来阐述笔者的观点。我会尽量客观地来写，但是并不保证当中完全不掺杂有个人感情的要素。诸位看官若不同意，尽可一笑了之。

影

当你在《时之笛》中策马驰骋在海拉尔平原上的时候，当你看着《风之杖》中的二头身林克骨碌骨碌转着那对大眼睛的时候，你会不由自主地发出这样的感想：任天堂在游戏画面上所要表达的氛围的把握上，的确很有两把刷子！

毫无疑问，《TP》也同样是一款氛围营造极其出色的作品。绿树环绕的山间小村、视野开阔的广袤平原、热气蒸腾的死亡火山、热闹繁华的王国都城；时而有鸟兽路过你的身旁，时而有鱼儿从水面跃起，时而可以仰望星空，时而又在不知不觉中迎来了一阵细雨……任天堂做的东西往往不在于技术上的强悍，但是它对于细节的把握却让人赞不绝口！在游戏的过程中，你会切实地感受到一个虚幻却又真实的世界。每一个地域都有自己不同的特点，但是它们却能够很融洽地组合成了一个完整而多元化的海拉尔王国。

如果这是一款NGC游戏，相信所有玩家都将被游戏所创造的这个世界而感动！然而，这是一款Wii的游戏，而现在已经是次世代主机崭露头角的年代！虽然《TP》有着无敌的细节刻画，但是最高480P的显示效果在PS3和X360的1080p前，再美丽的细节也被一层薄纱遮住了脸面。

这不能怪《TP》，作为看家招牌，她当然只能在Wii上出现。Wii的机能虽然比NGC有所强化，但是毕竟有限。《风之杖》整个游戏采用了卡通渲染技术，对贴图要求本身就不高。技术与游戏风格相得益彰，让《风之杖》用有了系列中最能吸引玩家目光的画面。然而，《TP》选择了不一样的表现方式，她要用贴近真实的画面效果来营造一个魔幻的世界。在细节上，任天堂做到了。然而Wii的机能限制却让游戏与"真实"产生了一点差距。当游戏给林克以面部特写时，我们第一眼注意到的再也不是《风之杖》中那双有神的大眼睛，而是"一丛丛"的头发和略微可以看出马赛克的面部贴图……

另一个不太让人满意的地方，则是林克的人、狼两种形态以及马匹的动作完全没有使用动态捕捉技术。这使得林克的动作看上去略显僵硬，缺乏原本所要追求的"真实"感。尤其是狼形态的动作，在年初的《大神》作为对比的情况下，更加显得缺少一些"野性"的味道。

所谓有得必有失。对于一款只能在Wii上才能充分发挥出魅力的作品来说，对于她最大的限制却是Wii本身的机能，这样的结论不得不让人感到遗憾啊！

音

"《ZELDA》系列"究竟创造出了多少动听的音乐，要统计起来可能还是颇需要花费一番功夫的。从初代开始就有的主题曲，无论是用电子乐演奏，还是用交响乐来表现，都能让人听得心潮澎湃。而那经典的解谜成功音效，更是粉丝们最爱的声音。(我手机的短信铃声就是这个声音哦！)

只要一进入《TP》的游戏世界，你很快就能发现众多熟悉的音乐、音效。呼唤艾珀娜的草笛声、塞尔达的摇篮曲、迷路之森的主题曲……老玩家听到这些音乐的时候一定会大叫：啊，是这首曲子！经过多年锤炼的众多名曲在重新混音之后再度化身为《TP》美妙的BGM。

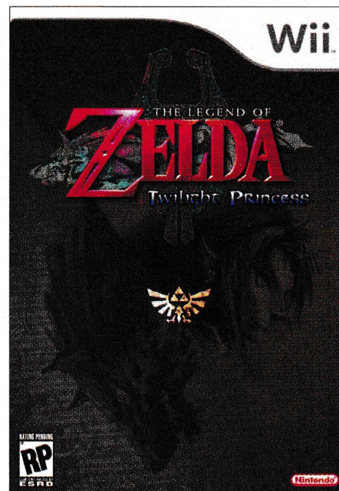
然而！为什么游戏通篇都是混音版的老曲子，没有什么让人印象深刻的新曲呢？回想《风之杖》，从最初如同苏格兰风笛一般悠扬的主题曲响起之时，直到游戏通关后片尾曲结束的那一刻，虽然也听过很多经过混音的经典曲调，但更多的时候我们欣赏的是同样非常出色的全新BGM。诡异的魔兽岛主题、悠闲的森之岛主题、紧张的龙之岛主题……当年买下了《风之杖》的原声音轨至今仍然觉得很赞。但是，如果很多年以后再让我回忆《TP》中的音乐，我估计是完全没有什么印象的！

不过，虽然《TP》缺少原创的声音，她在音效方面的成就却相当值得一表。不知道任天堂最初设计时是如何想到的，在Wii的遥控器手柄内部有一个扬声器，正是这个扬声器让《TP》在音效表现上极为特别。当你在游戏中挥剑或做出一些特殊的行动时，手柄内部的扬声器就会发出对应的音效，有的情况下还会搭配上轻微的震动，让整个游戏充满了临场感。比如，你在游戏中拉弓射箭时，扬声器会发出箭离弦的声音；又比如你挥剑击中了敌人，手柄不仅会传来挥剑和击中的音效，更有震动让你确实地体验到"命中目标"的感觉。这样的设计虽然没有什么重大的意义，但是对于玩家来说却是相当新鲜的尝试。

动

在游戏正式发售之前，相信绝大多数人都对Wii版的操作抱有这样的疑问：动作感应究竟在整个操作系统中占有多么重要的位置？可能是Wii本身的特性以及今年E3上官方的游戏演示对不少人造成了误导，很多人都以为玩家必须在游戏的过程中不停地挥舞遥控器和双截棍手柄，相当担心这样的游戏方式很容易引起疲劳。不过，在游戏正式发售后，大家的疑虑就完全烟消云散了。

游戏中，动作感应功能主要用在这



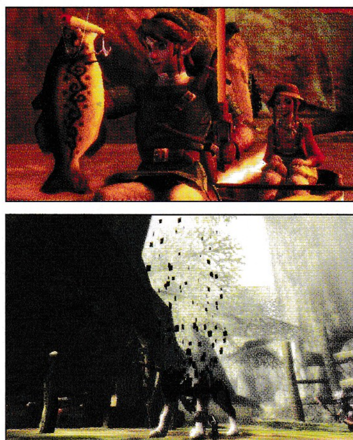
几部分：战斗中的挥剑、射箭或者使用飞抓等道具时的瞄准、钓鱼等迷你游戏中的操作、类似鼠标功能的系统光标操作。下面笔者就来一一分析在这几部分中运用动作感应功能的程度以及意义。

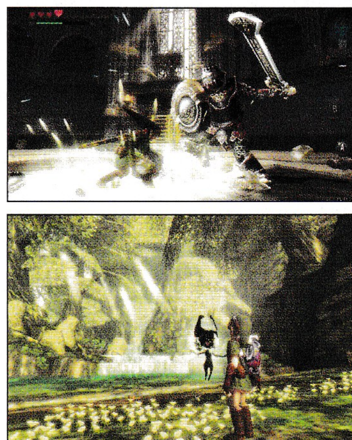
●挥剑

基本的用法是挥动右手的遥控器手柄来操纵林克使出横斩及纵斩等基本攻击，摇住双截棍手柄的左手划圈则能令林克使出回旋斩。在传统的操作方式中，挥剑是用B键来实现的，配合摇杆的方向操作来实现基本攻击、连击和回旋斩。基本攻击方式中，除了跳斩保留了Z键锁定后按A键出招的使用方式，其余都是用动作感应功能来实现的。这样的设计自然能够增加战斗的紧张感和代入感，同时难度也不会太高——对付大部分杂兵，毫无规律的乱挥同样能够获胜。

对于高阶玩家，游戏中设计了7种秘传剑技，需要玩家解开一些谜题才能学会。这些秘传剑技各自拥有不同的功效，在对付游戏中的一些强敌时往往能够发挥强大的威力。秘传剑技大多数需要运用到动作感应技能，对玩家的操作有不少要求。比如对付那些正面防御手段丰富的铠甲战士，玩家必须先锁定敌人并将左手的双截棍手柄推向正前方，此时林克会使出秘传技"盾击"，用左手的盾牌攻击敌人破坏其防御姿态，然后再挥动遥控器手柄或者按下A键对敌人进行追加攻击。秘传剑技的设计让在对付杂兵时没有太多技术含量的动作感应









功能，在对强敌战时的运用变得有意义起来——乱挥剑的不一定是好战士，懂得掌握挥剑时机的才是真正的勇者。

在剑术战中，动作感应的运用与传统的操作结合得恰到好处，既保证了操作的新鲜感，也没有过分倚重这种新的战斗方式，玩家依旧要依靠智慧来取得战斗的胜利。同时，由于《ZELDA》这个系列本身就并不是以战斗为主的，所以绝对不会出现想像中的"过度挥舞手柄导致疲劳"的情况！

●瞄准

瞄准的概念并不是第一次出现在《ZELDA》中的，《时之笛》中就出现了射箭时的瞄准操作。动作感应功能的引入让《TP》的瞄准变得更加直观——你只要控制遥控器手柄将准星移动到目标一定范围内就可以了。而今年E3的官方宣传片同样误导了玩家：在真正的游戏过程中，玩家并不一定要像宣传片中的帅哥那样做出向后拉弓的动作才能完成射箭的过程，你只要动动手腕即可完成全部过程，并不比用鼠标点击网页上的一个按钮复杂多少！

射箭、飞抓、回旋镖，这些道具都是重要的解谜道具，在游戏中会经常用到。但是从整个游戏的流程来看，使用这些道具进行瞄准的次数并不会太过频繁。操作既简单又直观，而且也不会太过频繁，所以运用了动作感应的瞄准也不会导致玩家的疲劳。

●迷你游戏

玩家会遇到几个迷你游戏需要用到动作感应功能，比如操纵怪鸟飞跃地下水道和钓鱼。在飞跃地下水道的迷你游戏中，动作感应功能被用来控制怪鸟飞行的方向：遥控器手柄倒向哪边，怪鸟就会飞向哪边。这可以看成是今后可能出现在Wii上的飞行游戏的简单雏形。

而钓鱼，则可以说是游戏中对动作感应功能的运用最具趣味性的一项设计。在游戏中，玩家先要按下B键举起鱼竿，然后挥动鱼竿将鱼钩放入水中。等到浮标沉下去后，真正刺激的部分就开始了：首先，玩家要提竿，此时会显示鱼上钩的信息；然后玩家必须继续将握住遥控器手柄的右手保持抬高的姿势，同时握住双截棍手柄的左手也要如同真正钓鱼一般开始划圈收线；当鱼儿跃出水面时，玩家必须将遥控器手柄=鱼竿放低，以防止鱼儿脱钩；如此反复多次，你就可以钓到大鱼了……

作为丰富游戏内容的附加物，《TP》在迷你游戏中运用了动作感应，让迷你游戏的趣味性大为提升。不过，说句"贪心"的话：这样的迷你游戏如果能够多几种的话会更加有趣的！

●系统操作

一般人都会认为，Wii在选择选项时，一定要用遥控器手柄控制光标移动到按钮上，然后才能点击按钮——就像鼠标的操作一样。这样的操作虽然很直观，但是总会有人懒得动动手腕去移动光标，对于他们来说只动手指要轻松得多。当然，最喜欢琢磨细节的任天堂早就摸透了这些玩家的心理。在《TP》中，新式的动作感应操作和传统的十字键按键操作是并存的。当游戏中出现选项时，玩家可以选择控制动作感应光标去点击按钮，也可以选择用十字键移动传统光标来选择按钮。

传统新式两相宜，玩家可以根据自己的喜好来选择使用操作方式，十分体贴。如果有人非要鸡蛋里面挑骨头，说两种操作方式会互相干扰，我也没有什么可以反驳的。我只能劝劝那位仁兄：去玩玩游戏你就知道了！

静

说老实话，这个"静"的小标题是笔者拿来和"动"配对的。实际上这一小节里面，笔者主要要说的内容是与游戏的谜题设计相关的一些内容。谜题相对操作来说比较固定，在"动"的方面要薄弱一些，用"静"来描述应该问题也不大。（当然，这是我的强词夺理！）

"《ZELDA》系列"的谜题设计往往都是和新道具结合在一起的。《TP》中的新道具只有齿轮陀螺和链球两种，其他的过关道具都是在传统道具基础上进行了强化的版本，比如增加了旋风效果的回旋镖、增加了被磁力吸引功能的铁靴、可以双手齐发的双手飞抓。这样的设计表达了开发人员在本作谜题设计上的一个总体思路：保持传统风格，做少量改革、少许创新。实际上，对于一名系列的老玩家来说，游戏中的谜题设计绝大多数都是很熟悉的，基本上都可以做到一目了然。新道具齿轮陀螺和链球在游戏中可以使用的地方显得有点少，相对于那些传统道具来说实用性不够高。倒是旋风回旋镖、双手飞抓这样的"改良版"道具，既能在战斗中使用，也能够频繁用于各种解谜过程，让人觉得再设计得不错。

以上，只是针对《TP》中"传统"谜题的设计而言的。实际上，我们绝对不能忽视游戏中的另外一个重要组成部分——林克的狼形态。狼形态在游戏中绝对不仅仅是游戏剧情中的一种强制变化而已，它与游戏本身是彻底结合在一起的。在游戏初期的三大迷宫攻略过程中，基本的游戏流程就是"人形态发展剧情→狼形态突破黄昏领域的诅咒→人形态进入迷宫解谜→前往新地点→再度变回狼形态"。以往的迷宫与迷宫之间的剧情衔接这次被狼形态的解谜很好地结合在了一起。相对于人形态，狼形态更加偏向探索而不是战斗。狼形态虽然没有人形态下丰富多彩的道具，但是独特的"感知"和"挖掘"系统让游戏显得"野性"起来。游戏中期可以自由在两种形态间转变之后，游戏的乐趣变得更加丰富起来。即使是在谜题设计没有太多新意的迷宫中，因为引入了需要狼形态探索、人形态解谜双重结合的要素，冒险的感觉也很好地体现了出来。可以说，《TP》在谜题设计方面最成功的地方，就是没有让人狼两种形态分离开，两者的完美融合让"老"要素发挥了新的光辉！

这里再稍微扯一下偏"静"的剧情吧！本作的剧本编写得总体来说还算是不错的，相对来说算是比较言之有物的。不过在剧情设置上，主要的戏份都被新角色迷德娜抢去了，而系列一贯的女主角塞尔达倒有点成了花瓶的感觉。还是《风之杖》中那充满个性的海盗版塞尔达比较好啊！

从很多角度来看，《TP》绝对是一款佳作！然而，平行而论，这依然是一款活在前作阴影下的作品。从《时之笛》到《TP》，更多的是继承和改进，而不是我们所期待的创新。"超越《时之笛》"，终究只是导演青沼英二的一个宣传口号。Wii的众多独特功能的确给玩家带来了不少新体验，但是感觉在新要素和传统相结合的方面依然有很大的发展空间。新要素带来的新体验并不具备独当一面让游戏成为经典的魄力，毕竟我们都知道，这些新要素是"半路出家"的！为了这些新要素，任天堂已经做出了不少牺牲：去掉了自由调整视角的系统，甚至让善用左手剑的林克变成了右手拿剑！我们只能希望，在下一部真正为Wii打造的《ZELDA》中，看到更多令我们感到震惊的东西！

★★★★[点评人：阿修罗]

爱心时刻：雪峰迷宫打完女雪人BOSS后，Midna开启了离开迷宫的传送门，但是却没有按照惯例出现提升HP上限的心之容器。就在林克要离开之时，男雪人冲了进来。他看到受伤的妻子以后不由得将她怜爱地捧在手中，温柔地说："要啥镜子！我的双眼能反射出你美丽的容貌，那就是最好的镜子！"女雪人心花怒放道："哦，亲爱的！爱死你了！"两个雪人于是抱在了一起，放射出无数爱心——就是普通加血的小红心。最后，随着"啵"的一声，一个完整的心之容器飞到了林克的面前……这还没有结束，接下来你只要每和他们对话一次，两个人就要卿卿我我一下，然后再"啵"地冒出一颗爱心！这就是爱的力量啊！

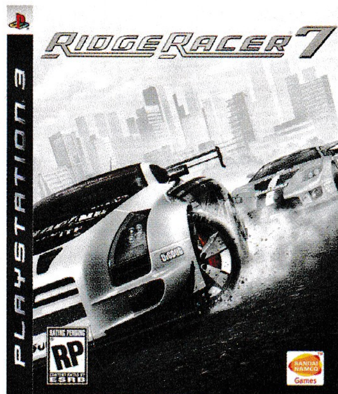


时代新起点，系列新起点！

山脊赛车7

Ridge Racer 7

机种： PS3 **厂商：** NBGI
类型： RAC **发售日：** 2006年11月11日



“《山脊赛车》系列”作为PS系主机的保驾首发软件对于我们来说已经是理所应当地是事情了，而这款游戏也确实没有让我们失望——正如发售前制作人寺本秀雄所说的那样，作为PS3的首发游戏，本作确实是非常出色地将PS3的硬件实力表现了出来。如果与X360版的《山脊6》相比，最显著的不同就在于更加精细的场景——尤其在夜晚场景中，PS3版的光影效果明显要华丽得多。另外，游戏对比赛场地远景的制作也更为优秀，那些充满层次感的连绵山峦以及建筑物的质感都是在以往系列中无法实现的。

没有发展就意味着死亡，这句话同样适用于《山脊赛车》这个系列。自从《山脊赛车4》将系列的主体风格正式确立下来之后，要提到系统方面的改变与进化，也只有到《山脊赛车PSP》才将“氮气加速系统”引入游戏的核心中，然而这种“更新”的速度显然是不可能适应目前游戏业发展速度的，就更不用说令玩家满足了——正因如此，本作新引入了“气流系统”这一全新的概念。在行驶过程中，玩家只要与前方赛车保持一定距离和角度，位于屏幕左下角的显示灯亮起的同时“气流系统”便会发动，此时的效果就是玩家的车速会开始提升。利用这一点玩家可以在不消耗氮气的情况下赶上并超过前方的赛车，而对手也会利用这点对付我们，也正因如此本作的比赛经常会出现玩家与众多对手反复超车与被超的场面，比赛也显得异常激烈。

除了新增加的系统外，本作在其他方面也进行了不小的调整。首先是“钱”这一概念复活，游戏中玩家赢得比赛就能获得相应的资金奖励，而玩家不仅可以在车库中购买新赛车，还可以购买各种部件强化，改造钟爱的赛车。游戏中玩家除了能够赢得奖金之外，还能够获得声望以及厂商点数。游戏中声望这一要素可以简单理解为量化了的系统隐藏要素，随着玩家声望的不断提高，当达到某一个规定数值后，游戏便会开启相应的隐藏要素。厂商点数则与RPG或动作游戏中的熟练度非常相似，本作中为玩家提供赛车、强化改装部件的厂商数量是系列最多的，而玩家只有驾驶、购买这些厂商的赛车、部件赢得比赛后才能提升厂商点数。



改造可以看作是系列成功吸取同类游戏优点的标准例子。系列的传统是某一厂商的赛车都拥有近似的加速、转弯以及甩尾性能，然而对于强调“熟练度”的本作来说，继续沿用这一设定很有可能会使某些玩家不习惯的赛车及其厂商永远坐在冷板凳上。为了避免这种情况的发生，可以通过改造赛车的性能(尤其是甩尾的形式)来使赛车适应玩家，这种改变不仅更贴近玩家需求，同时也保证了游戏内容的使用率，从而确保了游戏时间。除此之外，更换赛车外部车身、自定义涂装颜色以及贴纸等都可以让玩家拥有完全原创的赛车，而不再是像《RR6》网战时那样，相同样子的“天使”满天飞。

与系列相比，本作游戏方式也非常丰富，除了世界巡回赛外，游戏还为玩家准备了各种挑战赛。这些比赛虽然也是要与电脑控制的NPC赛车竞速，但与常规赛事不同，这里还会对玩家的赛车进行限制——比如“不能使用改造部件”或是“无法发动氮气加速”等等。另外，除了竞速类比赛之外，此模式下还首次引入了以时间为限定条件的关卡。玩家需要驾驶赛车在指定时间结束之前完成某一赛道，虽然没有了与对手的竞争，但这种与自身驾驶技术的较量才是难度最高的。

★★★★[点评人：十六夜]

难忘时刻： 当通关动画结束前看到永濑丽子出现时，各种心情交织在了一起……

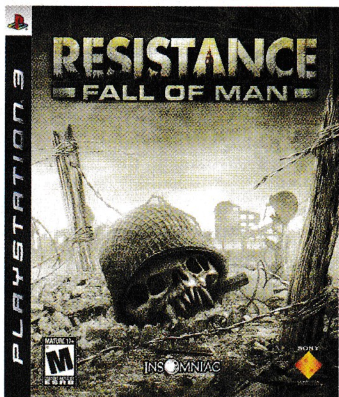
抵抗：灭绝人类

Resistance: Fall of Man

机种： PS3 **厂商：** SCEA
类型： FPS **发售日：** 2006年11月11日

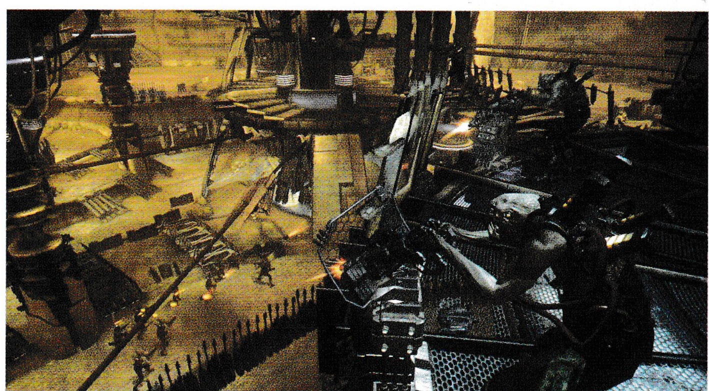
踏踏实实的首发游戏

为什么把《抵抗》比喻成一款踏踏实实的游戏呢？因为只要你认真玩过之后就会发现游戏制作得非常有诚意，不但流程够长，而且根本就没有任何废路或者场景的重复，玩家也无需在那些无聊的谜题上浪费时间，只要人挡杀人，神挡杀神，一口气杀到关底即可。说实话，游戏发售前利用各种投机取巧的方法提高画面效果，这类哄骗玩家的宣传手段如今已是屡见不鲜，而《抵抗》实际成品的水准保持甚至超过了之前宣传的效果，各方面表现令人信服。游戏完全依靠变化丰富的关卡设计吸引着玩家将游戏进行到底，这一点还是比较难得的。



亮点总结

《抵抗》是一款典型的慢热型游戏，起初的一个小时并未向我们展现它的过人之处，而随着进程的深入，主角Nathan Hale遭到异型生物奇美拉入侵身体后，游戏的系统彻底改变了，不但能中途回复体力，而还能获得各式各样的敌方武器。吉普车、重型坦克等载具的加入让玩家体会到势如破竹的爽快感。而每当玩家进入奇美拉的占领区时，异型生物独特的建筑和机械会深深地吸引你去探索它们构建的奇异世界。进入最后的伦敦战场，《抵抗》的整体表现效果又上了一个档次，场景色调会变得异常压抑，飘雪的伦敦市中心屹立着的奇美拉高塔成为玩家最后的战场，在那里将是前所未有巨大怪物等待着玩家的光临。



始终达不到高潮

可能是由于《抵抗》的制作人太实在了，可能还是由于制作时间有限，反正我们明明知道《抵抗》制作用心，但游戏中令人拍案叫绝的片断却还是少了些。游戏的过场动画制作得太马虎，许多剧情仅仅用图片代替，而我们的主角Hale虽然是一位孤胆英雄般的人物，但他在游戏中几乎没有一句台词，他更像一个性格孤僻的聋哑人，给人可有可无的感觉。特别是Hale那张大众脸，确实不讨人喜欢。没有灵魂般的英雄人物，没有引人入胜的剧情，没有令人震颤的音乐……真的，仔细想想《抵抗》缺乏太多画龙点睛的元素，所以我们只能认为《抵抗》是一款踏踏实实的游戏，完成了它的首发任务。

★★★☆[点评人：ACE飞行员]

难忘时刻： 与奇美拉巨型生物对决的时候，战斗充满了压迫感，可以说是游戏中最值得回味的一段。

潜力股如何就成了垃圾股？

源氏 神威奏乱

GENJI 神威奏乱

机种： PS3　**厂商：** SCEJ
类型： ACT　**发售日：** 2006年11月11日



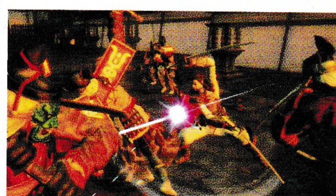
2005年的《源氏》在发售前声称要卖出50万，不过最后只卖出了20来万，令SONY的数亿宣传费血本无归。平心而论，《源氏》这个游戏的缺点比较明显，其中最为人诟病的一点就是流程过短，不过游戏就素质而言其实是很不错的。借鉴于《鬼武者》的心眼系统以及大出风头的神威系统都是游戏的亮点，作为动作游戏来说最重要的几个要素诸如画面、音乐、手感都不差。虽然制作人留一手的痕迹委实重了一些，但这反而更让玩家期待其续作。

自从得知《源氏》续作将登录PS3后，我们的期待也随之水涨船高，制作人也多次在访谈中透露本作的变化。从中我们不难看出制作人对前作的问题所在认识得非常清楚：嫌流程不够长？OK！想用静御前？OK！难度要提高，但入门不能难？全部OK！至于画面，拜托，这都已经是PS3了，你还要担心画面吗？那肯定是十几倍——不，几十倍地往上涨嘛！所以在不少玩家心中，《源氏 神威奏乱》是一款没有理由会差的游戏，虽然这其中很大一部分要归功于前作的不厚道。

不过在游戏发售前几天的一次访谈中，当我们看出冈本吉起老兄突然请出一位名不见经传的家伙并称之为制作人时，似乎就有了不详的预感。而当玩家拿到游戏时"惊喜"地发现，制作人承诺要改进的地方确实做到了，但解决了老问题又出现了大量新问题，而且新问题带来的破坏力比过去还要严重得多。

首先当然就是视角。都PS3了，居然不调整视角！注意我说的是调整而旋转，我只想将目前地平线视角稍微调低一点，可惜连这点要求都无法满足。大概是制作人认为游戏中预设的视角已经到了鬼斧神工天衣无缝的地步，但从实际游戏来看这种视角对游戏的影响极大，而且令游戏难度大







大提升。在对平敦盛的BOSS战中，平敦盛会在天上飞来飞去，用这个视角去打的话简直让人呕吐。

其次是神威。前作的神威用最通俗的话去解释，那就是有按键提示的一闪。虽然难度比平时的一闪要低，不过难度也不小，到后期更需要连续输入指令。而本作的神威则变成了音乐游戏，随着一阵"啊啊啊"的诡异音乐，屏幕上出现硕大无比的按键提示，只要依次输入就可以狂扁敌人，难度近乎为零。论实用性的话本作的神威尤有过之，但乐趣明显下降。而一闪也依然存在，不过威力小得令人发指，比如在义经和他老哥的对决中，一闪居然只能打掉1/20左右的体力，实在让老玩家徒呼奈何。

第三是感觉。在拿到游戏之前，实在想不到本作居然成了"无双"式的一骑当千型游戏。但是这义经一家子可比三国&战国武将差远了：没有无敌技、缺少范围技、能力不能成长。你想想让明智左马介去《战国BASARA》里混能行吗？当然不行。所以我们的义经同样死得很惨，若不是弁庆有一招蓄力过程中动作不会中断的大范围旋转攻击，恐怕大家都要成为龟派高手。当然可能有人会认为这么打其实也挺有意思的，不过对于玩过前作的人来说是无法接受的。

其实《源氏 神威奏乱》的优点倒也有一些，可惜它错误地选择与PS3首发，因此身上承载了太多期待。在重压之下其缺点暴露无遗，就连本来还算亮点的画面也被偶尔出现的拖慢给毁了。怪就怪它没有金刚钻却要揽这首发的瓷器活吧，不过话说回来坐上首发的大车也就卖了1万来套，如果不首发的话销量恐怕还会更差吧？

★★☆[点评人：纱迦]

震撼时刻： 源义经在坛之浦海战中歼灭了平氏，但没想到源赖朝却阴险地站了出来——尽管本作问题多多，不过总算是把《源氏》的故事说完了。流程短是前作的最大缺点，流程长是本作的最大优点。

Atlus，你未免也太不厚道了！

墨丘利神之杖Z 双超执刀

Trauma Center: Second Opinion

机种： Wii　**厂商：** Atlus
类型： ACT　**发售日：** 2006年11月19日

新操作前的抱怨

Wii是一个颠覆传统操作方法的游戏机，因为它能让玩家亲身参与到游戏中去，这是其他游戏机所无法媲美的。虽然它们都拥有极端华丽的游戏画面。《墨丘利神之杖Z 双超执刀》无疑是Atlus公司作品中十分适合"Wii化"的游戏。真不知道是不是该感到幸运，笔者在玩到Wii版的《双超执刀》之前正好玩了NDS版的《超执刀》，于是在接触到《双超执刀》后，一切变得那么似曾相识。一样的剧情、一样的手术类型、一样的人物……惟一改变的只有操作方式而已。虽然新的操作方式真的很好玩，但是，我必须得抱怨一下Atlus的诚意。游戏前面的所有手术和NDS版完全一样，而之前宣传的新的主角也只在一个附加关卡中闪现了一下。因为时间关系这个游戏笔者并没有通关，不知道后面的手术是否有所改变，但仅仅开头这种换汤不换药的做法实在让人无言以对。

操作方法的体验

好了，抛开对于制作公司的抱怨，游戏本身的可玩性还是十分不错的。利用遥控器手柄和双截棍手柄来操作的手术十分有代入感，虽然一开始会不习惯这种"指哪打哪"的操作方式，但上手以后可谓乐趣多多。遥控器手柄就仿佛一把真正的手术刀，随着玩家的操作而工作着，而双截棍手柄好比手术的助手，配合主刀者的行动来更换各种医疗器械。当然，因为是两个完全独立的手柄，大家还可以两人分别操纵不同的手柄配合游戏，这时候玩起来就颇有专业医生的味道了——

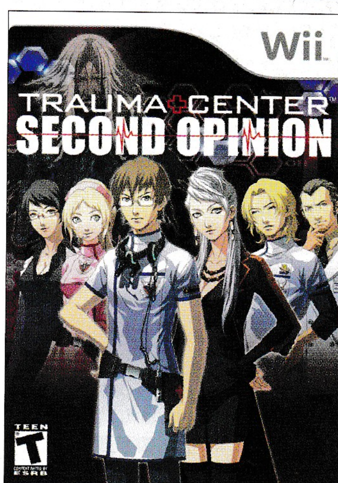
"手术刀！""给。"

"止血钳！""给。"

"啊！我要的是手术刀不是针啊！你别乱给啊！"——而类似这样的医疗事故也会因为两人的配合经常发生（幸好不是真正的手术）……

总体来说，虽然经常发生医疗事故，但游戏的投入度远高于NDS。《双超执刀》考虑到每个人对手柄的熟悉程度不同，特地准备了多种难度，在最简单的难度下系统判定范围很广，给病人缝合时只要不是偏离目标太远都可完成（如果大家有创造欲的话，还可以给病人缝朵花出来）。但最高难度的判定就苛刻了很多，难度变态到接近现实中医疗手术的判定，只要稍稍偏离目标一点病人就会出现生命危险。看来本作完全可以拿来给某些医科大学生训练手术技巧了。

其实，如果游戏的流程不是那么似曾相识的话，《双超执刀》确实是一款十分不错的首发作品。如果我们对游戏的要求不是那么苛责的话，这款游戏确实值得大家玩上一玩。



★★☆[点评人：雨滴]

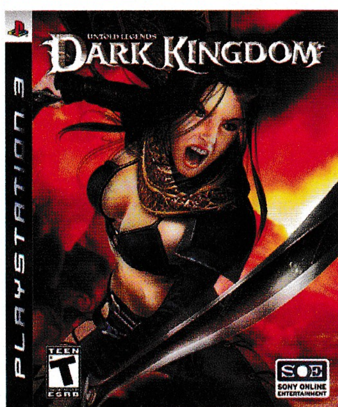
诡异时刻： 我在玩《双超执刀》的时候，一开始因为对新的操作方法不太熟练的缘故，导致手腕晃动幅度比较大，于是在初始的开刀过程中，不慎利用手术刀划出了一个完美的"S形"弧线，旁边的围观者们纷纷指责我的操作十分不厚道有"芙蓉姐姐"的风范，结果系统却出现了一个显示手术十分完美的"COOL"评价。众人沉默，而我只能一脸黑线地想：芙蓉姐姐的"S形"魅力难道已经延伸到游戏中去了吗？

所谓内涵，只有慢慢品位才能体会到

未名传奇：黑暗王国

Untold Legend:Drak Kingdom

机种： PS3 **厂商：** SOE
类型： A・RPG **发售日：** 2006年11月17日



要有爱

玩这个需要什么？聪明的头脑？抽风似的操作？No！No！No！你最需要的是要有"爱"。也许你已经在PSP上玩过首发的《未名传奇：刀锋兄弟会》和前不久发售的《未名传奇：战士代码》，对于这种"大菠萝Like"的游戏也许你已经有些厌倦了。的确，美式RPG对于很多TV GAME玩家而言是不容易接受的，它不像《最终幻想》那样有着超级霹雳无敌华丽的画面，或者像《传说》那样动作要素极强的战斗，或者……算了，说这么多也没用。总之一句话，如果你痴迷于美式RPG的话，那么这个游戏总会有吸引你的地方。

不知道大家注意到没有，《未名传奇》这个系列的原画都是很有东方神韵的，特别是《战士代码》，也许你会被人物的原画吓到，但进入游戏后就会发现那些人物的穿着以及建筑都吸收了很多东方风格和要素。PS3上的《黑暗王国》也是如此，采用PAINT风格的上色手法，用原画来交待情节，其间夹杂着一些动态画面，很有特色，说起来最近PSP上的《地牢围攻》也采用了类似的手法哦。

如果你是一个从PSP就开始接触这个系列的玩家初次接触到这款游戏时可能会有些不适应，这里的不适应并不是说游戏的上手难度提升，而是指风格。的确，这次PS3版的风格变化太大了——变成了一个更加强调动作的RPG。我们知道，原来PSP版对于角色的动作上操作就是很标准的美式RPG操作，平砍夹杂着一些技能，很简约，但这次的PS3版不同，不仅加入了一些诸如侧移的要素外，操作角色还有按键特技的变化，随着按键组合的不同会使出不同的连续技，这让玩家玩起来更接近于一款动作游戏，只是加入了升级、技能习得、更换装备的要素罢了。说到动作，这可以说是本次《黑暗王国》改动最大的地方，但也是整个游戏最醒目的亮点。游戏的动作非常流畅，特别是在操纵女性盗贼的时候尤其能感觉到什么叫潇洒、什么叫飒爽、什么叫让你呼吸停止。丰富的连续技以及终结技将角色的特性发挥得淋漓尽致，即使是普通的连按也都能使出很帅气的动作，如果中间夹杂着一点从空中打向地面的技巧的话那更是让你觉得热血沸腾。不过在此还是要埋怨一句PS3手柄那该死的没有震动的功能，如果有那手感会好上很多很多。



要有耐心

如果是第一次接触这个系列，在进入游戏时可能会吓一跳——这真的是次世代上面的游戏？不错，这个游戏的画面肯定会让很多玩家失望不已，因为整个游戏看起来就像是一个PS2游戏的强化版，只是场景、人物的多边形数量多了一些、贴图干净了一些。但只从画面上考虑整个游戏的素直未免有失偏颇，这个游戏是个典型的慢热型游戏，只有在深入其中以后才会体会到它的好处。游戏有着难度的选择，就连三个角色本身的使用方面也有一定倾向性，所以按照自己的能力高低选择适当的难度和角色就不会感到很难。游戏在许多方面做得很体贴，比如记录点上的花钱恢复HP和MP，以及直接在装备菜单上就能卖掉不需要的道具，而且是随时可卖，这是很多美式RPG不具有的系统，从一个方面让游戏更加简约。

要有信心

《黑暗王国》的风格转变需要玩家去适应，我们可以看到制作人在游戏理念上的一些变化，这让整个系列的走向变得更加扑朔迷离。笔者对SOE还是很有信心的，也许这个游戏并不起眼，也许它还存在着这样那样的问题，但这个游戏现在越来越有自己的风格，这一点是值得欣慰的。相信在PS3机能进一步被开发出来的同时，我们能看到一个更加优秀的游戏。

忽然想到这个游戏的名字，"Untold Legend"，也许在多年后它会被一些玩家遗忘，但它的存在就是一个真正的传奇。

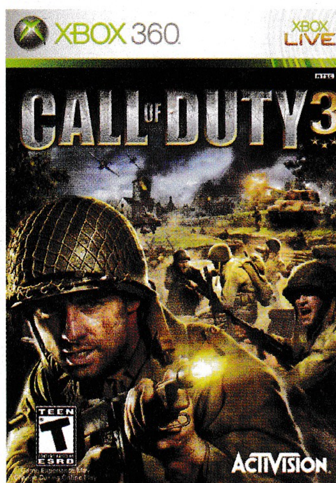
★★★［点评人：邪魔天使］

震撼时刻： 进入选人画面被女刺客的外貌"雷"到了，但操作起来后就被其潇洒的动作"萌"到了。

使命召唤3

Call of Duty 3

机种： X360 **厂商：** Activision
类型： FPS **发售日：** 2006年11月7日



最真实的二战FPS

如果用"迄今为止最为真实的二战题材游戏"来形容本作，相信绝大部分玩家都还是会点头的。熟悉这个系列的玩家一定都会被游戏中充满临场感的战场气氛、以及所营造出的浩大壮阔的战争环境深深吸引。参照二战时期城市街道制作的游戏场景、忠实还原的二战武器以及取材于史实的剧情，这些特色将系列的"真实度"带入到一个新的高度；庞大的战场、复杂的街道、数量众多的敌人，这些要素的结合让玩家能够获得更为爽快的战斗体验；而效果更为逼真的硝烟、爆炸以及建筑物倒塌等，则将表现战争题材的游戏所不可或缺的"临场感"体现得淋漓尽致。

使用摇杆代替鼠标进行瞄准是玩家尝试家用机FPS最大的门槛，而为了能够方便玩家，游戏在瞄准上确实下了一些功夫。由于本作主要还是在城镇、街道中进行战斗，因此并不会由于距离的问题而过度强调射击精度，而即使是在需要高命中率的战斗中，玩家也可以利用瞄准模式下的辅助瞄准机能切实地命中目标。所谓辅助瞄准机能，是当玩家按LT键进入瞄准模式后，电脑会自动为玩家瞄准准星旁最近的一个目标。利用这一点就可以轻松做到"指哪打哪"，使玩家能够更好地融入进战斗，而不必在调整准星上浪费精力。



本作的一个特色就是战斗节奏非常快，除了用来交代剧情的过场外，基本上没有时间让玩家喘口气。一个接一个的任务，一场接一场的战斗，如同现实中的士兵一样，玩家能够考虑的就是如何活着完成任务。本作在再现各种爆炸效果以及营造战场气氛

上可谓绝赞。与前作相比，游戏中场景更复杂，敌人数量更多，而玩家由此所面临的处境也就更严峻了。“找个地方先躲起来”——相信这是绝大部分玩家看到如此激烈的战斗后的第一反应。战场上的断壁残垣、被轰断的树木甚至是爆炸过后的弹坑都是玩家用来保命的掩体，正因如此，游戏中并没有最标准的行进路线，玩家在这种混乱局面下所能做的就是找到一条安全的道路，到达目的地，至于怎么找，那就只能靠自己了。作为系列的特色，本作中玩家的HP同样也没有被量化，战斗时当玩家所受到的伤害即将致命时出了会有文字提示玩家寻找掩护外，整个画面还会出现血蒙的效果，这一设定令游戏的真实感再次提升，让玩家真正体会到战场的紧张与恐惧。



与前作相比，游戏中的敌人AI更高，他们不仅会主动寻找有利地点隐蔽自己并寻找时机狙击玩家，更会在玩家躲在掩体后面观察局势时精准的投来手雷。相比之下，本作手雷的杀伤力有所降低，而且游戏中玩家可以按X键将身边的手雷拣起并扔回去。这一新增系统不仅让战斗更加真实，同时也避免再出现以往那种玩家到处躲手雷的尴尬局面。不过需要注意的是，拣起手雷后需要再按RB键才能将手雷扔回去，而且由于手雷的爆炸有时间限制，因此动作稍微慢一些玩家就会在轰一声巨响后倒下了……

与以往的系列相同，本作同样为玩家准备了种类丰富的任务，从制压指定地点、摧毁特殊目标、抵御敌人进攻到营救同伴以及指挥炮兵等等，应有尽有。不过这些任务并不是生硬地在最开始就全都扔给玩家，而是要随着游戏进程的推进，逐个摆在玩家面前，再配合战斗以及剧情的铺垫，玩家甚至不用特意去看任务简介就知道自己应该去完成什么。这对于强调流畅性的FPS游戏来说是最重要的，相信所有玩家都更希望自己把时间与精力放在与敌人的战斗上，而不是总要考虑应该去哪里、做什么。

在次世代如潮的今天，拥有鲜明风格的《COD3》凭借系列不俗的口碑以及高水准的游戏素质成功地抢占到了一席之地，想要体验一下战场的残酷又或是想用游戏的方式见证历史，那么这款《使命召唤3》绝对是你的最佳选择。

★★★★[点评人：十六夜]

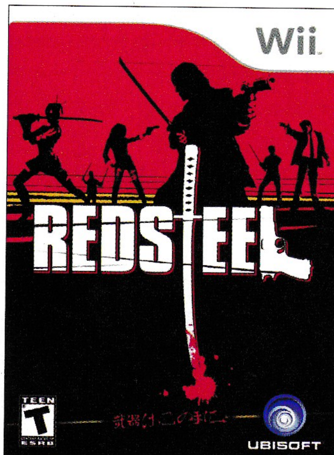
难忘时刻：刚进入游戏，眼前激烈的战斗以及猛烈的炮火便已经让自己感到喉咙发干，手心冒汗了。

哼哼哈兮，快使用双截棍！

赤钢铁

Red Steel

机种：Wii　**厂商：**Ubi Soft
类型：FPS　**发售日：**2006年11月19日



从N64说起

Wii刚公布的时候，给我印象最深的是一段演示如何使用Wii的双截棍来玩FPS的影像，当时我就在想，这Wii会不会是继N64的“三叉戟手柄”之后，对FPS这个游戏类型的又一个伟大的贡献呢？

说实话，Wii的游戏，不亲自体验，你很难描述它的操作到底好不好，这实在是因人而异；记得当年玩N64版的《007黄金眼》的时候，自己喜欢单手拿手柄，大拇指操作类比摇杆，食指扣扳机（Z键），手平举起对着电视，随着屏幕上的目标左右移动，仿佛是在玩光枪游戏——而如今，《赤钢铁》真的要这么玩了。

站着玩的FPS

如果你恰好和我一样喜欢玩街机，又恰好不会错过每一作的《化解危机》，那么你一定适合这个游戏，起码我是把《赤钢铁》当成升级版的《化解危机》来玩的——这样解释，你也许会对《赤钢铁》有新的认识了吧？

为什么总是说“FPS最适合的游戏平台是PC”？那是因为键盘与鼠标的组合不会让玩家在操作上有任何的不适应——两个字，协调。而PS2、X360等主机的手柄虽然已经在不断地为FPS做出各种优化，但终究还是摆脱不了“双手互搏”的阴影，一个例子：我见过街机厅有女孩子边嗑瓜子边玩《死亡之屋》，但从来没有见过有女孩子在家用主机上用DC手柄玩《死亡之屋》。而Wii的双截棍手柄彻底改变了家用主机上FPS的操作方式，左手负责移动，右手负责瞄准——注意，不是通过大拇指的转动来改变屏幕上准星的位置，而是采用“所见即所得”的方式，眼到手到，只要你瞄得准！

玩《赤钢铁》的时候，我通常都会把Wii的感应条摆到电视的上方，踹开椅子站着玩——玩的就是投入！

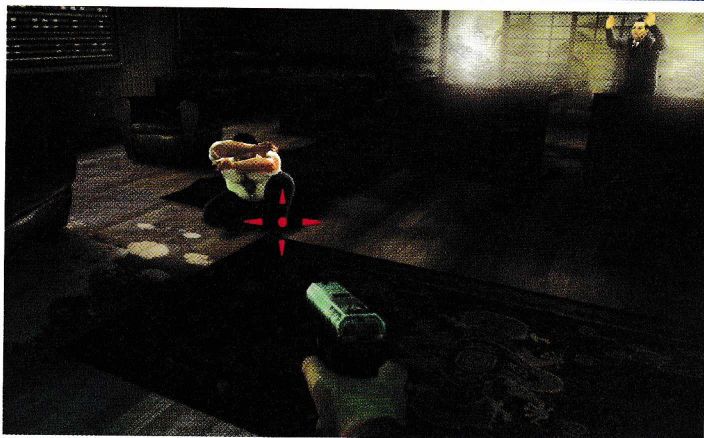
优与劣

其实《赤钢铁》作为Wii的首发游戏，它有一个很重要的任务就是让玩家体验一种新鲜的FPS操作方式，从这个方面来说，《赤钢铁》的任务完成得还算圆满，许多操作方面的新尝试，例如上弹是上下摇晃左手手柄、按住右手手柄的A键，主角就会双手握枪，这样瞄准更稳等等小细节相信都会给后来者以启示，自己最喜欢的一个小细节是当你上弹时，音效是从右手手柄的喇叭中发出的——就好像你手里真的拿的是一把“枪”一样。

谈到游戏的不足之处，打个比方你就明白了——假如《赤钢铁》是一款传统操作的FPS游戏，那么它绝对不可能有像现在如此高的关注度！声光表现铁定比不过X360和PS3，而关卡、武器、敌人的设计也是传统得不能再传统，甚至在剧情画面时字幕都有“出屏”的BUG，也许制作者们真的把心思全花在操作上了吧……总而言之，《赤钢铁》是一款值得体验的游戏，它会给你带来久违的新鲜感，而在这份新鲜感失去之后，那就要看你和它有没有缘分了……

★★★[点评人：GOUKI]

尴尬时刻：……BOSS把枪扔到一边，抽刀迎战，作为主角的我当然也要光明正大地用手中的日本刀砍倒他！通过前面某一个NPC的谆谆教诲，我已经把几个固定套路烂熟于心：左手负责移动、躲避和格挡，右手就是那把刀，横斩竖斩旋风斩！要诱使敌人先攻击，或防或躲，再看准攻击后露出的破绽痛斩之而后快！——不过战斗真正展开后我才发现刚才那些真的只是纸上谈兵，BOSS快准狠的攻击让我防不胜防，三两下就把我砍翻！这时坐在一边的ACE飞行员再也按捺不住了，大喊一声让我来！从我手中夺过手柄点了一下“Retry”：我心想就凭你那不足半小时的游戏经验，我都打不过还你来？只见ACE飞行员左手纹丝不动，右手不断地上下左右（胡乱）挥舞，而屏幕里的战局就如同刚才一般——只是主角和BOSS的位置颠倒了，BOSS疲于招架，刚想反击就被乱刀砍中……如果反复几个回合，BOSS的HP耗光，跪地求饶……ACE飞行员轻轻地抖了抖左手手柄，主角潇洒地摆了一个收刀的POSE，打完收工！



体育游戏五合一

Wii Sports

Wii Sports

机种：Wii　厂商：Nintendo
类型：SPG　发售日：2006年11月19日



Wii到底是一台什么特质的主机？相信无论你看过多少篇报道，还是观赏过多少段游戏录像，如果不亲自玩一把的话，你始终无法获得最准确的答案。在Wii首发的若干款游戏中，又有哪一款游戏能给你这个答案呢？那我现在就告诉——《Wii Sports》必定是你首选。因为在首发游戏中只有《Wii Sports》能够在最短时间把Wii的灵魂传递给你。通过它你将对Wii有一个全面的认识。在此对《Wii Sports》下了如此定义并非夸夸其谈。为什么美版首发Wii主机会将这款游戏随主机赠送？从中我们不难看出在这款小小的游戏中蕴藏着的巨大威力。

整个《Wii Sports》由5款小游戏构成，它们分别是网球、保龄球、拳击、高尔夫以及国人并不熟悉的棒球。每款小游戏操作都十分简单，甚至都不需要你动什么脑子，只要你能挥动手臂就可以进行游戏。轻而易举的上手度成为了《Wii Sports》征服非传统玩家群体的一个巨大优势，这股力量是PS3和X360不曾拥有的。针对每款小游戏都会有对应Wii遥控器手柄一套独特的操作。比如说网球游戏，只需要玩家稍微判断来球的时机挥动遥控器，就可以将游戏中的网球打起来。如果进行拳击游戏的话也仅仅是玩家双手握住Wii的双截棍手柄和遥控器手柄，模仿拳击的动作就可以参与游戏。Sport本来的意义就是运动，而《Wii Sports》也正是充分发挥过往主机没有强调的"动"概念，使得玩家从根本上改变了游戏方式，从中体会到了一种别样的乐趣。

《Wii Sports》利用次世代最最"简陋"却为我们最最全面的方式传递了Wii主机的娱乐概念，这就是《Wii Sports》最成功的地方。平心而论，《Wii Sports》更像是一个Wii主机的体验范本，所以游戏在各方面都做得比较"吝啬"。抛开简陋的画面不谈，游戏在内容上也精简到了极点。比如网球游戏仅仅只有一局，根本没有通常网球游戏应该包括的联赛模式，所以结束一局比赛后玩家只能选择"Play Again"。画面制作得相对精良的高尔夫游戏即使选择"Expert"模式也就那么几个场地供玩家选择，很快就会令人失去新鲜感。

通过《Wii Sports》我们还能发现Wii主机在操控灵敏度上存在缺陷。例如网球游戏中，如果在高速状态下游戏中人物的挥拍速度根本无法与玩家挥动遥控器手柄的速度同步。而在高尔夫游戏中，遥控器手柄也很难模拟出细微的挥杆动作。这种情况在其他游戏中也不同程度的存在着。期待那种完全酣畅淋漓操作的玩家就此可以丢掉这个幻想了，毕竟Wii是一台较廉价的主机。





对于一款完全免费附送的游戏来说，《Wii Sports》绝对完美的完成了她的历史使命。相信今后在体育游戏方面任天堂还有更大动作，那就让我们期待《Wii Sports 2》的到来吧。

★★★☆［点评人：ACE飞行员］

惊险时刻：在试玩《Wii Sports》时，从来不碰游戏的美编兴奋地挥动手柄，差点挥到观众的脸上。

让动作达人们退化成猴

超级猴球　香蕉闪电战

Super Monkey Ball:Banana Blitz

机种：Wii　厂商：SEGA
类型：ACT　发售日：2006年11月14日

世嘉游戏制作人名越稔洋派头十足，长相剽悍，貌似社团成员，且前些年在日本媒体上连载"名越武艺贴"，大谈游戏应该如何制作，可2000年他却推出了一款小品级的平台动作游戏——《猴球》，因为相对低龄向而让"名越武艺贴"的读者们大跌眼镜。不过，"《猴球》系列"具备顽强的生命力，6年间在各主流机种上推出了9部作品，这一次的新作更是成为Wii北美首发游戏中媒体评分第三位的佳作，转变了不少一开始对Wii版《猴球》不屑一顾的玩家的看法。



这里告诉各位一个小秘密，《香蕉闪电战》是编辑部第一个被通关的Wii游戏，这倒不是因为游戏难度低，恰恰相反，我甚至怀疑一般的小孩子根本没有耐心将单人模式全部80个关卡打通，（更别说是隐居藏关卡了）也固执地认为，游戏宣传广告中一群不到十岁的正太LOLI蹦蹦跳跳地玩着《猴球》只是广告，现实中出现这种情况的惟一可能是他们没开电源。之所以这么说是因为这款游戏完全针对Wii操作系统来设计，而且并没有因为操作方式的改变就降低对操作精度的要求，玩家操作的并不是猴球，而是平台，以各种角度的倾斜令猴球顺势滚动。以往《猴球》中刁钻的关卡在新作中也能遇到，甚至有过之而无不及，但此时你遇到的麻烦是手中握着的是一个新鲜的"遥控器"，而不是自己熟悉的手柄。游戏中最难的操作是把猴子停下来，因为手的轻微晃动都会被感应到，想必只有外科医生才能第一时间适应这种操作，动作游戏高手面对这样的游戏也会抓耳挠腮，束手无策。不可否认，关卡的难度虽然是循序渐进的，能够让玩家有一个适应的过程，但后期关卡的难度着实变态。同样不可否认的是，关卡的设计的确精彩，而且每一关的长度也没有到令人望而生畏的地步，因此，即使一而再，再而三地失败，也依然会有反复挑战的动力。正因为有这种感受，所以自己才会连续奋战，直至将全部关卡搞穿。

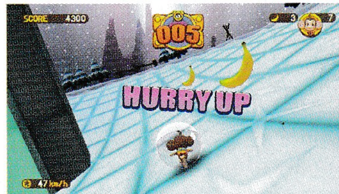
比较遗憾的是，与设计精妙的普通关卡相比，BOSS战在《香蕉闪电战》中只是锦上添花，而非画龙点睛，BOSS的形象倒是滑稽有趣，只是别扭的移动规则与相对单调的战术让BOSS战成为了调剂品。而且，操作精度的要求也让手臂处于高度紧张的状态，游戏连续时间较长的话的确会令手和肩产生酸痛感，但实际上游戏的操作幅度在Wii的首发游戏中算是相当小的，这倒是给喜欢长时间游戏的玩家提了个醒。另外，我也曾思考过用PS3的六轴是否能实现这样的操作，答案是肯定的，不过双手操作可能更容易产生疲劳感，所以如果有PS3版《猴球》，那么应该还是会有"普通"和"六轴"两种操作模式供玩家选择。

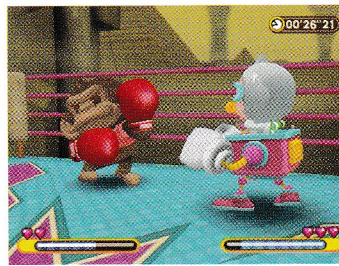


拥有50个小游戏的派对模式并不是我想重点谈的内容，因为游戏数量虽多，但能够让人有反复尝试冲动的不到五分之一，不过瘦死的骆驼比马大，总比只有五个小游戏的附送碟强上十倍。就像NDS首发时的《为你而死》完全针对主机机能，Wii版《猴球》的派对模式也是诚意十足，把异质创意用了个七七八八，看来以后想做小游戏集合的厂商都会对世嘉产生怨根吧，呵呵！

★★★☆［点评人：胜负师］

绝赞时刻：刚进入第7大关的火山地带，热烈的火红色调配合《索尼克》式的疯狂加速，外加充满苏格兰风情的悠扬音乐，这种刚柔相济、阴阳交错的感觉让人打心眼儿里赞叹。





2006年最值回票价的RPG

蓝龙

BLUE DRAGON

机种： X360 **厂商：** Microsoft
类型： RPG **发售日：** 2006年12月7日



感谢X360

首先我们要感谢X360。拜它所赐，日式RPG玩家在公元2006年末便能体验到次世代的魅力。（什么，你说X360上之前那个《赋法战争》？请让我们继续无视它的存在吧！）什么X360的强大机能这些废话在这里就不说了，虽然《蓝龙》的人物建模和场景刻画都相当简单，但是当我们实际玩到游戏时依然被大大地震撼了。如果有人硬要拿什么《战争机器》、《使命召唤3》这些不同类型的游戏来比，那么只能说《蓝龙》确实没啥技术含量。不过游戏就和艺术一样，也有很多很多种风格，你不能因为你看不惯毕加索的《和平鸽》就说他不如徐悲鸿的《奔马》。在《蓝龙》的世界里有很多蓝天白云绿草的场景，用"一水一山皆是画"来形容都不过分。在这样的场景中冒险真是一种莫大的享受，更别提驾驶着飞空艇满世界闲逛的快乐了。尤其难忘的是通关后出现的那片绿草地，这绝对是对玩家通关的最好奖励，我在这里呆了好久，才想到我的目标是要采摘一朵鲜花。

另一个要感谢X360的是它的网络服务。虽然目前《蓝龙》没有任何下载服务，但是官方已经透露说明年春天会推出各种服务。你是不是已经将游戏完美通关了？你是不是觉得最强的隐藏BOSS也不堪一击？放心好了，更多的新挑战、更强大的敌人正在等着你！

感谢植松伸夫

植松伸夫的音乐素质不用怀疑。但这位老先生自从自立门户之后，似乎有点神龙见首不见尾的感觉，就连《FFⅫ》这样的作品也吸引不了他。不过在这次的《蓝龙》里，他可真是使出了全身力气。

《蓝龙》的世界观比较复杂，既有高科技存在，又有强大的魔法，而世界各地的风土人情也不尽相同，犹如一个微缩的地球。而《蓝龙》的音乐也是多种风格混杂，既有喧嚣激烈的摇滚乐，又有温情脉脉的钢琴曲，BOSS战BGM《Eternity》和标题曲《水边》正好是这两种风格的最佳体现。

在《蓝龙》的世界里，无恶不作的大魔王让世界上每个城乡都饱尝痛苦，而主人公一行的目标便是要将它们从痛苦中解放出来。每个城乡在解放前后的BGM形成鲜明对比，为这个老套的故事增添了不少亮点。个人认为最为经典的BGM当属女主人公制作戒指时的背景音乐，这首曲子是主题歌《私の泪と空》的钢琴演奏版。但可惜的是在《蓝龙》的OST里居然没有收录这首曲子，看来植松伸夫老先生是给川澄绫子小姐的单曲销售留了点儿后路……

感谢鸟山明

鸟山明作为日本漫画界神样存在的人物，对《蓝龙》的贡献是不言而喻的。其实只要一个游戏挂上鸟山明的大名就能带动不少销量，而鸟山明在《蓝龙》里除了贡献人设之外，更"亲自参与到游戏中，提出了很多意见"（坂口博信语）。具体有哪些贡献我们不得而知，不过鸟山明肯定把自己当年做《DQ》的经验都搬过来了。有人戏称本作是《DQⅨ》，原因是游戏中有很多设定都比较像"《DQ》系列"。其中最具代表性的一个就是收集徽章换道具，虽说此举难免授人以"抄袭"的口实，但游戏中负责换道具的可是鸟山明，这下就没人能说什么了。

在游戏中打败最强敌人后可以拿到一张签名纸，用这张签名纸可以找鸟山明签名，上书"你真伟大！"并附有鸟山明自画像。通常在RPG里打败最强敌人后拿到的奖励都是毫无作用的证明用道具，虽然《蓝龙》也不例外，但这可不是普通游戏能比的。在游戏通关后的最后一个场景里，往反方向走的话可以从树下揪出鸟山明。他会告诉你关于这个游戏的一些秘密，比如他亲自上阵配音等等，最后感谢玩家购买了这个游戏。其实我们更应该感谢鸟山明才对，不然也不会这么快公布《蓝龙2》的消息了。







植松伸夫



坂口博信

感谢坂口博信

当然我们最最应该感谢的人，还是坂口博信。《蓝龙》在最初公布的时候，不少人都质疑其游戏素质。因为实际负责本作开发的是ARTOON。ARTOON做过哪些游戏？说出来吓你一跳：《布林克斯》、《天星　宿命之剑》、《蜜蜂大冒险》……这些游戏的口碑和销量都不咋地，而且没一个是RPG。由这样一个公司来开发《蓝龙》这种RPG大作，能让人放心么？但游戏发售之后我们才发现，这竟然是一款挑不出什么太大毛病的游戏。

虽说坂口博信对外宣称自己仅负责《蓝龙》的剧本，不过我们完全可以相信，《蓝龙》的素质如此出众，绝对是坂口博信反复敲打、亲自监督的功劳。全新的大地图设定、以蓄力为主的战斗系统、人影合一的成长系统、绝不为难玩家的难度设置、丰富多彩的隐藏要素安排……如果抛开见仁见智的人设剧情以及与时俱进的画面素质，我们必须要以鸡蛋里挑骨头的精神才能找出若干缺点。

总之，玩过《蓝龙》之后，我们更期待2007年的《失落的奥德赛》了。当年坂口博信在制作《最终幻想》的时候，没有想到这款游戏会改变他和Square的命运，所以才给它起了这样一个名字。我们衷心希望《蓝龙》能够成为坂口博信的又一个"最终幻想"！

★★★★☆[点评人：纱迦]

惊讶时刻： 本以为《蓝龙》的剧情如同《龙珠》那么简单：坏人一坏到底，好人众志成城。结果在打倒大魔王后跳出来的敌人还真令我大大地吃了一惊……

炫色动漫潮 百舸齐争流

2006动画人气作品大盘点

■ 鲜の每日C

2006年全民娱乐的风潮依旧，声色飨宴花样繁多得令人目不暇接，较之电影、电视娱乐节目的形式单调，横跨漫画、动画、游戏、周边、电影、舞台剧、真人剧等多个衍生领域的动漫产业，奉上的各类菜色无疑更加精彩纷呈。

这一年，占据动漫市场大块蛋糕的仍旧是强劲的日式风潮，欧美市场好莱坞和迪士尼两大巨头敲着不痛不痒的边鼓，而中国国产动漫在跟风与原创的狭缝间迈着艰难的脚步。《魔比斯环》耗费的5亿巨资在引起昙花一现的谈论后以惨淡的票房和恶评如潮收场，而一衣带水的邻国公司拍摄的《死亡笔记》动画的电影版，仅仅只播放了前传，就已经被好莱坞数家公司争相购买欧美版的制作版权，并且如2005年票房逾亿的《NANA》一样，播出后的影响开始逐渐渗透到整个亚洲地区，并成就了"现象电影"这一名词。

每年的4月、10月，是日本新番作品到来的高潮，而一些比较资深的所谓"御宅族"更在追随新番的疲软期里，发现非黄金档期也有佳作陆续涌现，大热作品OVA、剧场版抽空推出，轻小说改编动画红红火火，经典游戏改编动画实施着重磅逆袭，一些人气高的作品所改编的真人剧集、电影更是气势汹汹地杀到，演员阵容足可媲美九月档，直叫人欲罢不能。

这一年的动漫江湖，新兵迭出风起云涌，各类妙招层出不穷，且看哪些能够在轰轰烈烈的新番大潮里经历大浪淘沙的考验，将自身的热力萌点延续下去。

王道！人气漫画改编动画的传统老路

PART.1 传统少年向改编动画 所向披靡

日本动画公司每年都会与各大杂志社合作，将连载人气高的漫画改编为动画，这也是动画制作最常见的方式。而出版界的三大巨头——集英社、讲谈社和小学馆，旗下几乎囊括了日本绝大部分当红的一线漫画家，他们的作品在经过严格的市场考验脱颖而出后，往往会被动画公司竞相改编，这其中传统少年向的作品又处在人气的巅峰。

2006年的三大巨头战况如下——

集英社 风头无两

做为日本发行量最高的漫画连载杂志，以"友情、努力、胜利"做为办刊宗旨的《周刊少年JUMP》上，活跃着为众多动漫迷所熟悉的一线漫画家如岸本齐史、尾田荣一郎、小畑健、富坚义博、许斐刚等，而由人气漫画所改编的少年向大热动画作品里，无论在全球范围的读者中人气指数、动画制作水准、所造成效应及反响上，《周刊少年JUMP》在同类作品中向来一骑绝尘，集英社江湖老大地位无可撼动。



□火影忍者

★几大中流砥柱屹立不倒

《周刊少年JUMP》上连载已久的人气作品如《火影忍者》、《网球王子》、《海贼王》、《死神BLEACH》等，往年人气的不断累积以及OVA、剧场版、舞台剧及真人剧的推动促进，周边产品的热卖及普及，相关游戏的不断开发面市，都让这几大台柱有足够的实力走到2007年。

《火影忍者》漫画连载进入七周年，在欧美发行的单行本第7本获得了美国"羽毛笔"图书奖最受欢迎漫画奖的殊荣，足可证明这部作品在全球的受欢迎程度，并一度成为泛亚洲地区幼儿动画交流的启蒙之作。然而毕竟七年过去，火影的动画剧情需要靠原创剧本支撑，漫画第二部重新开始连载，木叶、砂忍联盟、晓组织和大蛇丸等各方势力错综交织，剧情走向变得庞大而芜杂，随着追捧者们对拖沓剧情和主角过慢成长速度的疲软，《火影》的人气不复当初。2006年6月，火影忍者第三部剧场版《大兴奋！三日月岛的动物骚动》在日本国内上映。

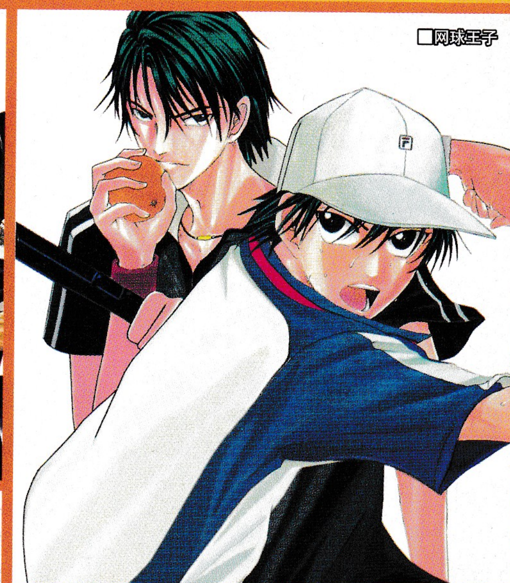
《网球王子》继国内巡回舞台剧演出成功之后，推出了COSPLAY式的真人电影，简陋的剧情配上偶像演员的脸孔，播出后反响平平。虽然有着SF甚或格斗动画的质疑，《网王》更在《火影》之前便已达到七周年连载，TV里王子们的球技日新月异花样迭出，相关游戏由制作《心跳回忆》的恋爱游戏鼻祖Konami不断推出，它将以少年漫画之名在少女对王子们的追捧中继续长红。

《海贼王》2007年即将推出剧场版第8弹《沙漠王女与海贼们》，东映动画公司全线上映，而漫画连载也开始掀起新的高潮。被赞誉为有鸟山明式纯热血风格的尾田荣一郎，不仅从未拖稿且丝毫未露疲态，新一年里会继续给我们带来惊喜。

至于《死神BLEACH》，这一年无论动画漫画连载，都不复2005年的气势如虹，且也没有了巡回舞台剧的噱头。尸魂界的战斗结束，地点转向了背景更宏大的虚圈，战线开始无限拖长，十三番队登场时的爱恨纠结开始转到了虚圈的"十刃"上，主角一护继续如小强般一路挣扎前行，小高潮不断但值得称道的亮点甚少。

这四大热作都是集英社赖以维持生计的中流砥柱，在人气下降到无法维持直至被腰斩之前，都应该会继续保持长途跋涉的态势，除了以透支脑力式的剧情和无限拉长的战线支持，恐怕只有不断开发OVA、音乐CD、DRAMA及舞台剧、剧场版等等周边来刺激观众日趋疲软的神经。


■死神BLEACH


■网球王子


■海贼王

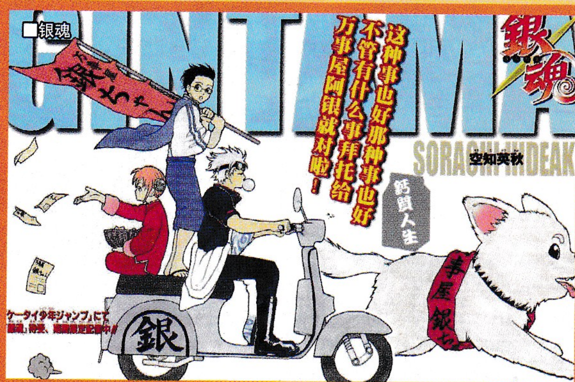

■死神BLEACH

★半途加入的生力军

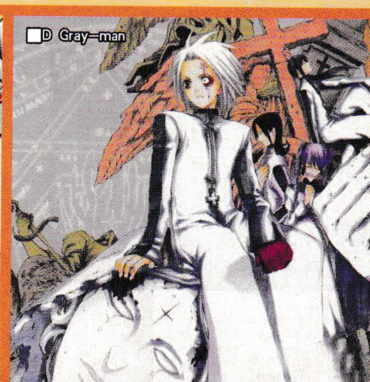
空知英秋的《银魂》可谓令人眼前一亮的KUSO大作，作者第一回刊载时即担心休载，结果居然一路备受追捧地走到了四月的动画化。同理还有十月新番的《D Gray-man》、《家庭教师REBORN》，都是在《周刊少年JUMP》因为大受欢迎而动画化的佳作。

《银魂》周星星式的吐槽在热血少年漫画里走出了异样的搞笑之路，而无论人物设定及剧情走向都类似前面几大台柱的《D Gray-man》，则以其十九世纪欧洲蒸汽时代的绚烂架空背景、高贵华丽的人设和充满了西方神话隐喻的情节取胜，《家庭教师REBORN》打着取悦女性读者的暧昧擦边球，独特的黑手党设定令人忍俊不禁。值得推敲的还有和月伸宏的《武装炼金》，这部和《死神BLEACH》诸多设定隐隐类似且无特别亮点、连载时亦无过多支持之作，也搬上了银幕并延续其中庸之道，也许当年《浪客剑心》的忠实拥趸们仍旧期待着和月伸宏重回当年一线人气漫画家的阵营。

要在高手如云、优胜劣汰机制严格残酷的《周刊少年JUMP》里力挫群雄，维持自身鲜明的风格和独特亮点才是王道。看动画播出后的反馈，这些半途加入的生力军都将在新一年里继续维持不坠的人气，但到底能走多远则前途未卜。



■银魂


■D Gray-man


■死亡笔记



■死亡笔记 电影版

特别热点

★动漫衍生开去的"现象电影"

《死亡笔记》真人电影版同时在亚洲8个地区上映，本届嘎纳国际电影节上，试映尚未结束即有包括欧美约50家电影发行公司前来合作，香港"嘉禾"率先与其达成协议。该作前篇于6月上映后，累积票房超过28亿日元，稍后推出的后篇《死亡笔记 the last name》上映当日票房在日本国内便突破12亿日元，制作方更收到好莱坞众多电影公司发来的重新拍摄海外版的报价。

这部由大场鸫原作、小畑健绘制的漫画在2005年即已大红，继真人化抢先一步造成强烈反响后，更在2006年十月被动画化，声优阵容豪华、画面质量精良，并由日本国内知名的推理小说家西尾维新将主角L的经历重新改编成小说，以各种方式向全世界传递着由一本死亡笔记所控制的世间众生百态，将这个奇妙世界里种种势力的惊险对峙、人间以及死神界的有趣世界观设定、对于正邪及人性善恶的拷问等等，极其迅速地在全球传播并渗透开来。

继2005年的《NANA》在亚洲地区掀起的朋克时尚风潮，《死亡笔记》也将成为影坛上一部引人眼球的先锋实验之作。动漫作品里所包含的娱乐元素，以及动漫脚本毫不输给电影剧本的文学含量及价值，正通过越来越广泛的渠道、被越来越多的人所接受。

讲谈社 现炒冷饭

三大少年漫画周刊志，集英社的《周刊少年JUMP》、讲谈社的《周刊少年MAGAZINE》、小学馆的《周刊少年SUNDAY》占据了日本漫画市场的大半江山，比起少漫龙头老大集英社2006年的红红火火，讲谈社端出来对抗的大多是寒酸且保险的炒冷饭——

由漫坛圈钱女王团体CLAMP主笔的《翼·年代纪》，上一年TV动画化后反响不错，于是2006年四月继续进入第二季的播映。无论画质、声优、剧情的表现都差强人意，借着四处开连载的CLAMP的强劲东风，《翼·年代纪》维持着不温不火的势头。而同期上档的灵异类作品《XXXholic》画面走形严重，虽有强劲声优撑门面也难掩粗糙的内核，在起初的追捧声过后渐渐被其余佳作的光芒所掩没。

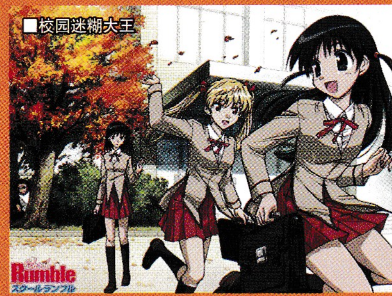
与《XXXholic》的灵异恐怖题材类似的、永远幸的《地狱少女》，2006年继续推出回笼第二季，同时亦被改编成真人剧。这部2005年10月推出第一季的动画整体人气并不太高，剧情也编排得不甚高明，不知为何频频出镜。

小林尽的《校园迷糊大王》（《SCHOOL RUMBLE》），第一季的爆笑声中漫画走势渐渐下跌，第二季的情节渐趋无聊，这部本就在半路异军突起的校园搞笑作堪堪连载200回，离腰斩不远矣。而藤泽亨的《TOKKO 特公》本就属于被腰斩的作品，事隔多年又被讲谈社拎出来改编成了TV动画，且还放在四月强档。虽然多年前的《麻辣教师GTO》红极一时，但这部基本保持了被腰斩漫画原汁原味的作品，想要在众多生猛大餐里杀出血路，胜算微乎其微。

2005年被延迟播放的《我的女神》TV版，第二季终于还是浮出水面了，继续着前24集未讲完的故事，且由第一季的原班人马制作，"女神饭"多年来的力挺让这盘冷饭不至于太冷清。


■翼·年代纪


■XXXholic


■校园迷糊大王


■飞轮少年

特别热点

★优秀漫画改编动画 实力不容质疑

2006年大赛维人原作的运动类漫画《飞轮少年》获得讲谈社少年部门年度大奖，由东映动画部门动画化后，作为春季新番推出且大受好评。而一般部门奖由2005年被动画化并获得极高人气的漆原由纪的《虫师》获得，并且该作还获得了2006年东京国际动画节的电视部门优秀动画奖，动画巨匠大友克洋监督将制作成电影版，并由主演过电影版《甲贺忍法贴》的小田切让出演男主角银古，一时成为话题。而这部动画作品的走红也属于爆冷之作，漫画在动画热度蔓延下开始热力连载。

小学馆 蓄力出击

作为与集英社、讲谈社分庭抗礼的综合性少年漫画志，小学馆旗下作品向来综合素质极高，高桥留美子、青山刚昌、安达充是小学馆的三大台柱。而其中《犬夜叉》、《名侦探柯南》、《MAJOR》、《金色的卡修》、《植木的法则》和《日式面包王》6部人气作品都改编成了TV动画，后五部目前仍在播放中。其中《金色的卡修》的人气骤降导致动画即将告一段落，《日式面包王》也面临同样遭遇。

高桥老师的《犬夜叉》漫画连载进行到十周年，渐渐式微。漫长的动画版播放四年后，终于在9月13日播出167话后完结，回响不大。观众的耐心已经被反派奈落无休止的回合站消磨殆尽，4部剧场版也在2005年收尾。

《名侦探柯南》漫画连载已逼近600回，剧场版第十部《侦探们的镇魂曲》如约推出，为庆贺播映十周年而拍摄的真人版亦评如潮。最新剧场版《绀碧之棺》也在制作之中，并将于2007年4月21日公映。

特别热点

★灵异类动漫题材长盛不衰

小学馆2006年最值得一提的作品《结界师》，是田边伊卫郎在第47期《周刊少年SUNDAY》（2006年10月22日发售）上连载的超大型妖异新连载，首期以封面加卷头彩页方式54页放送，讲述15岁的墨村良守以自己修炼的结界术为战斗方式，来到了400年前的宿业之地，挑战那里的妖怪。而同时今秋小学馆将之作为对抗百花齐放的集英社的利器，与SUNRISE公司合作，儿玉兼嗣担任监督、豪华的STAFF与CAST阵容，作为秋季的黄金强档动画推出，并引来了意料之中的追捧。而于四月推出的、另一部走同样路线的鬼怪灵异漫画《妖逆门》就属于冒险之作，作品3月才开始连载，动画却率先扑出，让人怀疑小学馆是否是在《结界师》推出之前投石问路。

2007年，小学馆会正式加入"轻小说"市场，努力开拓两大新类型的轻小说"GAGAGA文库"与"LULULU文库"，并发起轻小说征稿活动，邀请著名漫画家和动画监督、漫评家加入评委阵营，对于可供改编为优秀动漫的文学作品十分关注。关于轻小说改编动画的概念，后文将有详尽描述。


■犬夜叉

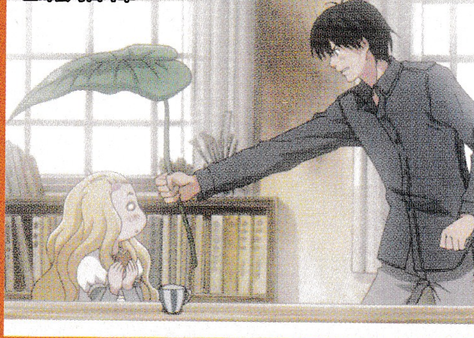

■结界师


■名侦探柯南


■金色的卡修

PART.2 女性向动画潮流 温柔一刀


■NANA


■蜂蜜与四叶草


■樱兰高校男公关部



■金色琴弦

在少年向动漫作品红红火火、占据了大半边天的同时，服务女性观众的动画也在2005年的百合风潮过去后，以清新温暖的纯爱作品和偏向服务性质的后宫向两派迥异的风格，悄悄瞄准了15～25岁女性的荷包。由于女性向动画作品数量难比少年向，刊登漫画的杂志也比较芜杂，在此未将出处列出，仅做人气作品盘点——

特别热点

★《NANA》、《蜂蜜与四叶草》

2005年9月上映的《NANA》真人电影，由日本天后级歌姬中岛美嘉主演，在亚洲地区掀起了迅猛的朋克风，而之前这部作品的漫画单行本销量累积逼近2200万册，可谓近年来最走红的少女漫画。这部矢泽爱最得意的作品顺利在今春动画化，由制作过《死亡笔记》的老牌公司MAD HOUSE出品且作为万众期待的强档放送，娜娜配音为声优界女王朴璐美，歌曲部分则由土屋安娜配唱，画面精致、丝毫未见走形，受到包括NANA迷在内的众FANS的热烈追捧。目前TV版仍在热放中。

12月9日，《NANA2》真人电影在日本国内上映。比起虽然大红在选角上观众却颇有微词的前篇，原来的演员阵容经过了部分调整，大谷健太郎监督表示，在拍摄《NANA2》的时候也是拼尽全力的，希望这部续篇能成为一部不输于前作的作品。连载仍在继续，动画人气不坠，明年这两个名为NANA的女子的故事，将继续成为话题。

除了《NANA》，2006年纯爱动画的人气王当属《蜂蜜与四叶草2》。这部羽海野千花所绘、风格极度淡雅别致的作品，2005年第一季播出时，虽然属于小众向却意外地红极一时。2006年第二季人气不降反升，动画热播的同时更迎来了真人电影化，剧中主角皆由国内一线红星出演。值得一提的是，该动画中所实施的新概念——“NOITAMINA”，即“ANIMATION”（动画）的倒写，对传统的动画制作是一种颠覆，即以日剧的形式来制作动画。继《天堂之吻》“NOITAMINA”化尝试失败后，这部优秀且成功的作品给喜欢日剧的观众提供了无限的可能性。

★华丽后宫及BL向 服务类动画热播

四月新番《樱兰高校男公关部》在女性观众中的人气之旺，也许其他任何同期作品都难望其项背。这部后宫意图再明显不过的动画，以其超高水准的精良制作、糅合了漫画表现手法的画面处理技巧、强劲的CV CAST、轻松爆笑且紧凑的剧情以及融合了一切潮流萌点的人设，征服了众多女性观众的心。

与此同时，由轻小说改编且走红的、打着同类型擦边球的作品有《彩云国物语》、《少年阴阳师》；而原本属于女性向游戏的《遥远时空中》第三季继续放送、同属于《新罗曼史系列》的《安琪莉可》顺利TV化后，是白泉社的大热连载《金色琴弦》；含有BL性质的《兽王星》、《公主公主》、《吟游默示录》第二季纷纷上档，其中《公主公主》还推出了真人剧。如此应接不暇的阵容，女性观众想必不难找到自己的心头所好。

★音乐类动漫悄然走红

《金色琴弦》迅速TV化，顺应了动漫界悄然刮起的古典音乐风潮。讲谈社上连载的音乐爱情漫画《交响情人梦》爆冷走红，在2007年1月的动画尚未推出时，就已被迅速拍摄成真人电视剧。再加上宫崎峻御用配乐师久石让的亚洲巡回演奏会正如火如荼地举行，在各地都得到了广泛的回响来看，动漫中音乐的地位正日益攀升，以音乐为主题的动漫也许会逐渐发展为一个华丽的派系，以吸引音乐爱好者的小众化宣传扩大成类似“超级女声”般全民娱乐的效果。

除去以上这些热门作品，属于温柔治愈系的《水星领航员》在2005年大热后，也已平稳进入第二季；销量累计突破480万部的纯情恋爱漫画《我们的存在》，由大地丙太郎监督改编为动画并于7月的非高峰时段推出，放送至今都有着不俗的口碑。

PART.3 人气稍逊的青年向动画 淡定应战



青年向相对于少年向动画，观众年龄层次会稍高一点，比较讲究作品的思想性和格调，日本刊登青年向漫画的知名刊物如《AFTERNOON》、《COMIC BUNCH》、《周刊少年JUMP》的青年版《YOUNG JUMP》、讲谈社的《YOUNG MAGAZINE》、小学馆的《YOUNG SUNDAY》等，2006年青年向改编且引起话题的作品并不多。

被誉为“神作”的《攻壳机动队》回归了，在日本国内一些中年FANS都大为激动。《攻壳机动队》第二部长篇TV完结起到现在已经两年了，2006年9月1日最新作《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX Solid State Society》在perfect choice放映。此次新作所描写的正是公安9课与网络黑客作战的故事，制作班底仍旧是原班人马，监督由神山健治担当，音乐还是菅野洋子负责，在上映之初便已令攻壳迷和SF爱好者们欢呼雀跃。《攻壳机动队》第一部TV制作水平与同时期其他作品比起来，无论剧情深度还是画面质量都居榜首，第二部延续了第一部精益求精的制作态度，DVD销售量突破了震惊的150万大关，不知这次即将发行的相关DVD会不会在来年再度创下辉煌，延续“神作”的传说。


■攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX

《星空之旅》在十月新番中推出，也是偏小众化的作品，讲述木星宇航员星野的故事，探讨人类和宇宙之间关系的严肃问题，整体气氛稍显压抑，但动画制作精细且不失水准，被动画吸引而关注漫画的观众大有人在。

2006年7月，GAINAX公司联合ANIPLEX和Konami公布了一个重大消息：2007年春天即将放送机战系TV动画《天元突破·红莲之眼》，仅仅这个预告已经让很多人翘首盼望。毕竟《新世纪福音战士》这部里程碑式的作品便出自GAINAX公司，虽然作品至今都还有许多未能破译的不解之谜，宅基地出品的动画质量却不容置疑，其深刻得近乎艰涩的世界观必能满足挑剔理性的青年观众的胃口，一起期待《天元突破·红莲之眼》即将带给我们的冲击好了。

异色！轻小说改编动画另辟蹊径


■彩云国物语

2006年是“轻小说”的概念在动漫界大行其道的一年。无数优秀的轻小说作品纷纷跳过漫画化直接被动画化并且取得了不俗成绩，《凉宫春日的忧郁》动画的爆红，将这一潮流推向了巅峰。

轻小说（Light Novel）是一种文学体裁，以少男少女为主要读者群，通常使用动漫风格的插画作为娱乐文学作品，小说多使用读者惯常口语书写，比较浅显易懂，适合轻松阅读。而轻小说的题材包罗万象，有恋爱、科幻、推理、恐怖等种类，也有部分作品改编自电玩、动画、漫画等。

日本比较出名的轻小说文库如角川书店、电击文库、富士见书房、创刊HJ文库、朝日文库等，它们所在杂志上推出的优秀轻小说为动画公司提供了源源不断的素材，被改编成动画且在2006年走红的作品如下——

动画	改编自小说	原作	类别	放送期
《灼眼的夏娜》	《灼眼的夏娜》	高桥弥七郎	TV版	2005年10月
《BLOOD+》	《BLOOD+》	池端亮	TV版	2005年10月
《半月的天空》	《半月的天空》	桥本纺	TV版	2006年1月
《银盘万花筒》	《银盘万花筒》	海原零	DVD版	2006年1月
《死神的歌谣》	《死神的歌谣》	加势庆介	TV版	2006年3月
《凉宫春日的忧郁》	《凉宫春日的忧郁》	谷川流	TV版	2006年4月
《彩云国物语》	《彩云国物语》	由罗绘里	TV版	2006年4月
《惊爆草莓》	《惊爆草莓》	公野樱子	TV版	2006年4月
《犬神》	《犬神》	有泽真水	TV版	2006年4月
《BRAVE STORY》	《BRAVE STORY》	宫部美雪	TV版	2006年7月
《今天开始是魔王》	《今天开始是魔王》	乔林知	PS2	2006年7月
《穿越时空的少女》	《穿越时空的少女》	筒井康隆	剧场版	2006年夏季
《BLACK BLOOD BROTHERS》	《BLACK BLOOD BROTHERS》	宇野耕平	TV版	2006年9月
《银色的orinsys》	《银色的orinsys》	雨宫瞳	TV版	2006年10月
《少年阴阳师》	《少年阴阳师》	结城光流	TV版	2006年10月


■今天开始是魔王

特别热点

★《凉宫春日的忧郁》


■凉宫春日的忧郁

《凉宫春日》是在电击文库上连载的超人气小说系列，作者谷川流曾获得第八届Sneaker大赏。该作跳过了漫画化直接改编为动画，据悉第12集的制作经费达到单集动画制作有史以来的最高记录，与《Kanon》并称为京都动画公司的两大神作。

《凉宫春日》系列小说包括《凉宫春日的忧郁》、《凉宫春日的叹息》、《凉宫春日的烦闷》、《凉宫春日的消失》、《凉宫春日的暴走》、《凉宫春日的动摇》、《凉宫春日的阴谋》、《凉宫春日的愤慨》等，TV版仅仅只放送了《凉宫春日的忧郁》这一部，却已经在动漫迷中引起了不亚于里氏地震的回响，“SOS”团的标志成为新的时尚LOGO，凉宫春日宣言一度风靡于网络，国内许多动漫论坛更将2006年称为“凉害春日年”，该动画的ED更是随处可见模仿、恶搞版本，足可见该作的走红程度——“我对普通人类没兴趣，你们当中谁是宇宙人、未来人、超能力者的话来找我吧，以上。”这样劲爆的自我介绍，若2007年凉宫系列能够顺利补上众望所归的第二棒，想必会在爱好者间继续流传。

2005年即开播并持续红到2006年的作品有《灼眼的夏娜》、《BLOOD+》，《今天开始是魔王》虽已完结但又推出了服务性质的PS2版本，小说改编漫画也在连载中且颇受欢迎。除了《凉宫春日的忧郁》所引起的大轰动，《彩云国物语》、《死神的歌谣》、《犬神》、《半月的天空》等作品都是在推出之后便一直受到追捧的，其中《半月的天空》更成为首部改编成真人剧的轻小说。秋季的新番里，《BLACK BLOOD BROTHERS》、《银色的orinsys》和《少年阴阳师》吸引了不同层次和年龄的受众，《银色的orinsys》里的人设更由因《机动战士高达SEED》闻名四海的平井久司担任，《少年阴阳师》在《ASUKA》上的连载亦备受追捧。2005年由《灼眼的夏娜》带起的旋风，2006年已经成为席卷整个动漫界的飓风，轻小说的价值和地位越来越不容忽视。

随着轻小说改编动画的盛行，“泛阅读”时代的来临，日本这种上世纪70年代兴起的新文学体裁以网络为依托，以动漫为辅助介质，正被越来越多的青少年们所接受。而优秀作品无需漫画化，直接改编为动画推出，毫无疑问是以后动画的一大制作潮流。

逆袭！游戏改编动画的惊艳一枪


■Fate/stay night

游戏改编动画的质量向来良莠不齐，这跟改编的游戏种类及性质有着紧密的联系。按PC机和家用机游戏来分类的话，家用游戏机的游戏类型全面，但没有什么连贯的剧情或塑造饱满的人物，改编成的动画制作比较粗糙简陋，而PC游戏设定宏大、剧情内涵丰富，人物造型也十分华丽，还有变幻莫测的场景，游戏改编动画很容易惹来众多的关注。2006年游戏改编动画数量极多，Galgame改编更是达到近几年来前所未有的高潮，继四月的《传颂之物》、《SOUL LINK》、七月的《娇蛮之吻》后，Konami、Moonstone、Navel、Windmill、Carmal-box、August、京都动画公司等都相继推出游戏改编动画，一时间近十部Galgame动画大战荧屏，令人眼花缭乱。虽然改编动画数量如此之多，但如往年惯例般精品少少，所幸代表之作对各个方面的萌点都能照顾周全——

年初即爆红的《Fate/stay night》掀起了2006年游戏动画化的大潮，原来游戏中的三线（Fate/UBW/HF）在动画中依然保留，只不过以Fate线为主、UBW/HF线为辅助，并加入了一些褒贬不一的原创剧情。一月最强新番当之无愧的属于此作，Type-Moon会社更成为人们争相讨论的对象，这个由同人团体成功转型的传奇商业公司，他们的第一部商业作品就是这部震撼人心的游戏——《Fate/stay night》，且一经推出便登上了当年上半年Galgame销量排行榜的首位，以后数年的销量都占据日本AMAZON年度销量前三甲，本次动画化可算

众望所归。动画大热的同时，相关游戏也随之持续热卖。

服务机战迷的《SOUL LINK》同样也是推出前期待度极高的改编动画，由擅长美少女人设、参与过两部作品《SHUFFLE！》和《银盘万花筒》顺利动画化的铃平广再度担纲，人物造型上极度华丽，剧情中包括战斗恋爱和SF等多方面要素，可惜多线剧情的整合不太成功，加上服务镜头过多，贴上15禁标签后有变成后宫剧的走向。

萌系的代表当属《传颂之物》，亦是PS2上的移植作品。《传颂之物》本是2002年Leaf公司制作发售的一款大人气S·RPG游戏，在游戏刚刚发售的时候，因其精美华丽的设定，就曾引起一片动画化的呼声。经过了三年的等待，《传颂之物》动画化终于成为现实，并在2006年4月播出，基本设定皆忠实于原作，画面动作性强，各种可爱的女性角色层出不穷，深邃的世界观没有被剧情整合肤浅化，是值得一看的佳作。

暗黑系的作品《寒蝉鸣泣之时》原本游戏即属于18禁，改编成动画后，悬疑曲折的剧情较之同类型作品略胜一筹，由川井宪次操刀的音乐与片中恐怖惊竦的气氛十分合拍，不愧是大师级别的演绎。同时漫画和相关DVD也在持续热销中。

改编自纯粹女性向游戏的动画《金色琴弦》收获了极高的人气，目前仍在热播中。做为Koei公司所制作的电玩游戏，《新罗曼史系列》的三部作品都曾轰动一时，《安琪莉可》2006年成功TV化，《遥远的时空中》一直人气不坠且推出第三季。《金色琴弦》也属于全年龄女性向恋爱模拟游戏，以庞大且各具特色的美男后宫取悦女性观众，同类的作品还有《月桂树下的王子》。


■寒蝉鸣泣之时


■传颂之物

★剧情虚弱是游戏改编动画的致命伤

游戏改编动画最大的缺陷就是剧情上面比较虚弱，情节铺展不顺利且整合不畅的话，诸多人物就有沦为服务性后宫角色的可能。当然这不包括本来就属于恋爱养成类的作品。

即使是爆红的《Fate/stay night》，许多非玩家在看完动画后对英灵召唤、魔术师魔力施展方式等都不甚了然，看来要争取更多层面的观众，将动画剧情和游戏原本存在的种种设定有机结合、以不至于晦涩难懂的视觉语言将其表现出来，才是跟众多设定完整、情节出众的人气漫画改编类动画抗衡的基础。

突围！原创动画的星火燎原


■幕末机关说



不依托现有漫画、轻小说及游戏背景，由动画公司自行进行脚本制作并推出的动画也不乏优秀之作，甚至还有大热之后改编为漫画乃至轻小说的作品，虽然数量稀少却依旧在如火如荼的新番中杀出了一条血路。

10月接替《BLOOD+》成为下一个年度的“土6”档动画（全家可以一起观赏的动画），也就是俗称的“黄金全年档”的《天保异闻·妖奇士》，脚本由曾成功改编热门动画《钢之炼金术师》的会川升担纲，而人设是川元利浩，这样的组合本身就已经让人热切期待，而从作品本身质量和播放以来的反馈也可以推断出，此剧将和《BLOOD+》一样属于长期慢热型作品，保持着不断上扬的气势到来年。

和《天保异闻·妖奇士》同样属于武士传奇的《幕末机关说》，讲述发生在幕府末年、以横滨为舞台的历史时代剧，总监督由高桥良辅担任，这位SUNRISE的招牌动画导演与富野由悠季被并称为“SUNRISE作品巨匠”，并且刚刚制作完了6月播出的夏季档新番《FLAG》，这部马不停蹄上档的作品质量并未下降，目前仍在热播中。

2006年原创机战类的作品很亮眼，优秀作品当推《奏光的STRAIN》和《反逆的鲁鲁修》。SF动画《奏光之STRAIN》讲述的是穿越时空的故事，因其众多可爱的少女角色有披着SF外衣的后宫动画的嫌疑，也有FANS将之归类为STARSHIP OPERATOR的轻科幻作品的争论，毕竟该作却并没有因为后宫剧情而忽略了架空世界的构筑。而扛着SUNRISE动画公司的金字招牌、谷口悟郎监督再加上CLAMP的人设，《反逆的鲁鲁修》刚播出时便已引起轰动，放映至今CLAMP已开始在《ASUKA》上进行同步漫画连载，动画更被狂热的FANS一度冠上“神作”的夸张招牌。《反逆的鲁鲁修》初放送时就以对抗同期上档的《死亡笔记》为目标，两位主人公的立场、经历及纠结关系等颇有《机动战士高达SEED》的风骨，并且人设还兼具了《死亡笔记》里的萌点，更将精彩智斗和华丽机战相结合，这是重点着墨在智谋上的《死亡笔记》所不可比拟的地方。虽然该作晦涩的世界观设定接受程度不一，但原创剧本能够如此优秀的仍然寥寥可数，各大媒体前期的炒作风头已经慢慢平息，动画却不断吸引着新的观众追随。

原创剧本的动画一般由实力雄厚的公司斥资制作，其创作模式也大多依循以前的成功案例，或者收集当下流行且设定精彩的文学类脚本，由业界有成功先例的脚本制作人进行整合。一般的小动画公司不会冒此风险，以人气漫画投石问路后再制作动画，始终是在激烈的竞争中赖以生存的王道。



■奏光的STRAIN

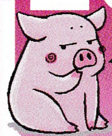

■反逆的鲁鲁修

后记

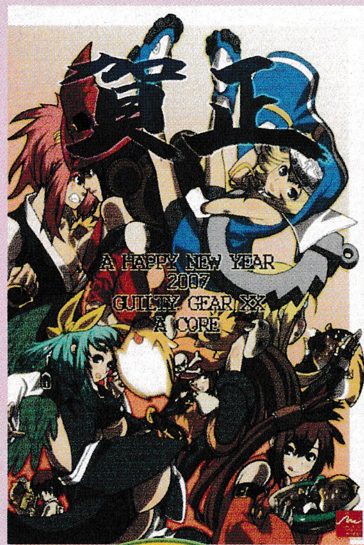
2006年的动画界可谓盛况空前，改编的方式渐趋多元化，全年不断有意外的动画消息传出，火力猛烈的4月、10月人气大作纷纷上档，非黄金时段也不断有黑马杀出，相信每个动漫迷都能找到自己的心头所好，同时也可能会对期待作品的大失水准而扼腕叹息，种种情态不一而足、个中滋味也冷暖自知，各大动漫论坛上全年喧闹不休的争论就是最好的证明了。

TV动画的市场欧美国家近年来很少涉足了，具票房号召力的大荧幕是他们的优势所在，中国原创虽然有中央电视台颁布的禁播令护航，却不能阻止网络上爱好者们追随的脚步。2006年国内首部由央视漫画动画化的作品《梦里人》，制作水平比较粗糙，播出后也未见多大回响，原创剧本改编的《象棋王》还有待明年播出并接受市场考验。希望中国动漫能早日在这汹涌绚烂的大潮里占据一席之地，走出属于自己的独特风骨。

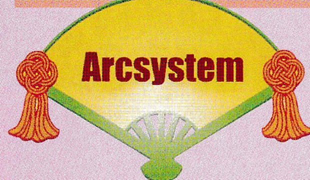
2007年 街机厂商贺年片



每年新年各个游戏厂商都会推出以自己公司代表性作品为主题的贺年片来向玩家道喜，今年自然也不例外了。看这些贺年片并不是看图片有多华丽，人物画得有多精细，最关键的是在贺年片上会看到那些角色平时在游戏中不会出现的另一番形象，说不定在游戏中一个很酷的角色在贺年片上就会被拿来恶搞，当然，众多Q版的可爱造型也很“萌”哦。(^_^)







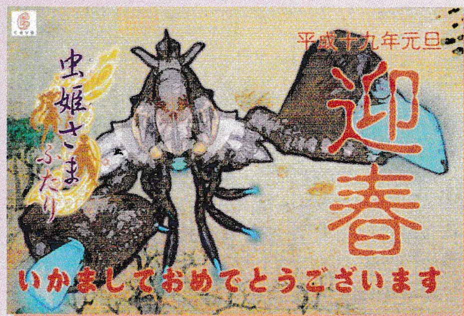
Arcsystem开发的游戏当然是“鸡鸡叉叉”了(《罪恶装备》简写，“GGXX”的谐音)，作为其招牌游戏当然是以这个游戏的角色来做贺年片最好了，这张贺年片上唱主角的都是游戏中的女性角色。但是……布里奇德是男生啊！是男生！别弄错了！



Alfa System是个经常帮其他公司代为开发游戏的公司，比如《世界传说 光明神话》就是该公司制作的，不过其麾下的“《式神之城》系列”因其精美的人设在日本可是人气很高的哦。看到张魔女的“幼齿版”不知道多少“御姐党”玩家会有想撕书的冲动。















Cave今年贺年片的主打依旧是《虫姬》，以美少女为主要吸引手段，大打美女牌，这样的游戏在日本还是有一定市场的，新的一年Cave会给我们带来新的惊喜么？







在这次Taito的贺年片里我们看到的全是以《半条命》为主题的，Taito啊，难道你要走PC路线了么？还是你本来就主攻PC我们不知道呢？(汗)2007年的Taito依旧会在TV GAME界推出一系列游戏，但到时又会有多少人玩呢？









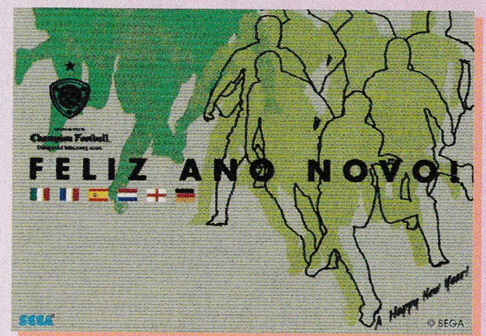




SEGA这几年在街机方面可以说颇有成就，特别是《三国志大战》的推出，让更多的玩家陷了进去，要知道，《三国志大战》的画师都不知道请了多少位，而且据说还会推出次世代家用机版本。而《VF》的热潮就从未断过，一直都处于吃币率的领头地位，想像一下次世代主机版的《VF》，那真是热血沸腾。

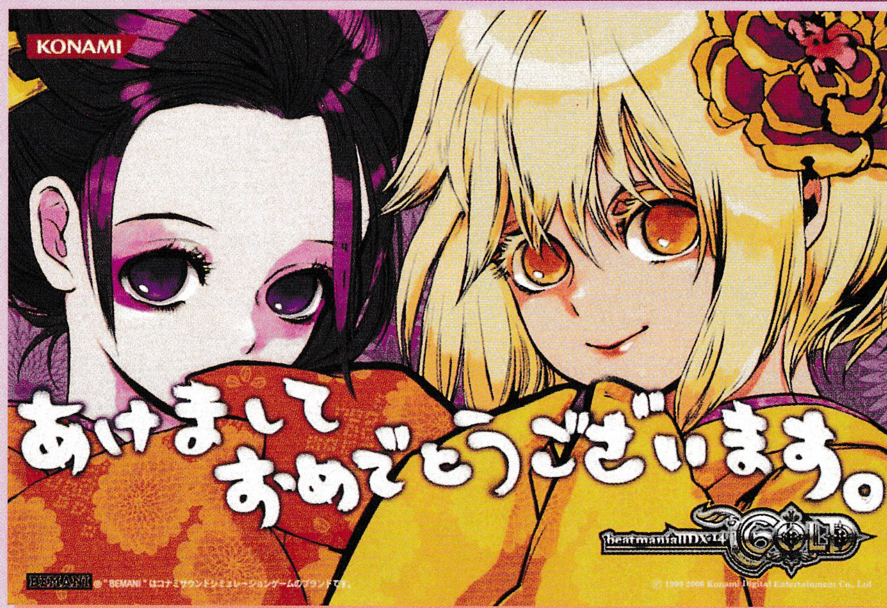






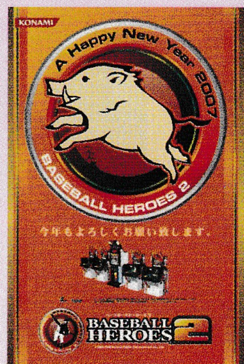








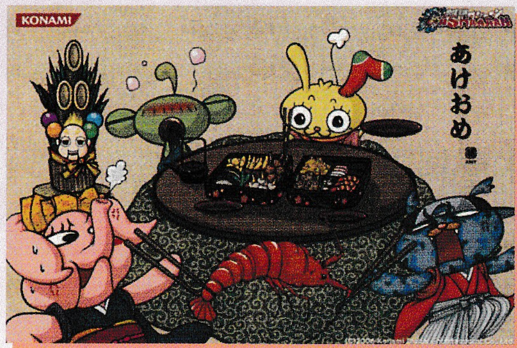
2006年Konami进一步向多元化的方向发展，不论是新挑战的游戏类型还是既有游戏类型都有涉猎。2007年"《beatmania》系列"将迎来10周年，看来这个系列定会在2007年有一些特别的活动，大家拭目以待吧！













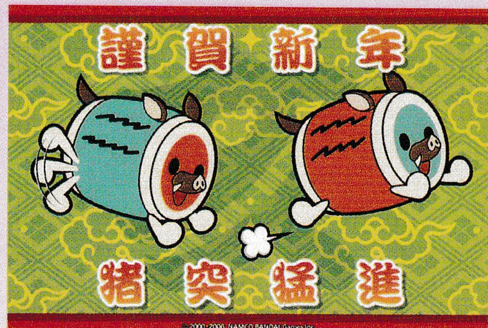








2006年春Namco和Bandai合并以来为玩家献上了一个又一个好游戏，2007年NBGI将以世界第一游戏制造厂为目标前进。(是NBGI自己说的，不是笔者啊！)



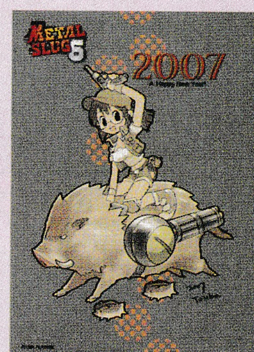














SNK的代表游戏当然是"《格斗之王》系列"了，虽然一路走到现在的《格斗之王》已经渐渐失去了往日的辉煌，但玩家对它还是很关心的。不过最近几作的人设走的路线似乎偏了点，所以能引起共鸣的不多。毕竟草薙京、八神庵这些经典角色才是玩家心中永远的主角。但这几张贺年片亮点在于《合金弹头》的角色，您注意到了吗？







眼镜厂啊，眼镜厂，别延期了，您还是快点把新的《机战》做出来吧。恭贺新禧？别恭贺什么喜了，你出《机战》就是对玩家最诚挚的贺喜啊！不过2007年Banpresto有《高达》、《龙珠Z》、《筋肉人》、《幽游白书》的街机新作问世，期待啊！

大河剧日语为"大河ドラマ"，这是日本放送协会（NHK）电视台自1963年起每年制作一档的连续剧的系列名称，大概以取自历史题材的缘故，所以叫大河剧。大河剧于每周的日曜日（周日）晚间七点播出四十五分钟，故又有日曜剧的说法。因为每周播出一集的缘故，一年通常制作五十集左右，又以四十九集居多。所谓历史剧的范畴，是从日本平安时代（794～1192）一直到大正（1912～1926）、昭和（1926～1989）年间，而主线往往又围绕着日本历史上战国时代（1467～1615）和幕末维新（1868年前后）这两个最绚烂的时代。大河剧和我们通常意义上理解的历史剧还有不一样的地方，在充分注重展现大历史背景的情况下，日本人似乎更喜欢以小人物来贯穿整个剧情。加之剧本多以日本著名历史小说家的作品为蓝本，所以也就自然有了浓重演义的味道，这种情况后来也影射到了游戏中。虽然近几年大河剧也开始走起了偶像路线，不过始终固定的一群演员保持了这一系列独特的风格和水准。

历史从来都不缺乏探索者，所不同的恐怕只是方法而已。可以肯定的是日本的历史游戏比大河剧应该晚了将近二十年，而这二十年中历史游戏经历了从挖掘过去题材到现在已经紧跟大河剧剧本的过程，逐渐地走向了一个全范围扩展的道路。笔者此文意在介绍大河剧历史的同时顺便将国内玩家很少触及的东西一聊，权做游戏之余的逸话。



历史的群像
——浅谈大河剧与日本游戏

■ WSI.同盟原创组.平成球圣

一 奈良、平安时期
794～1192

平安时代是日本建立幕藩体制前的最后一个时代，也是天皇权力的顶点，从公元794年桓武天皇自奈良迁都平安京（现日本京都）开始，一直到公元1192年源赖朝建立镰仓幕府为止。大化改新以来建立的中央集权统治，到公元八世纪时，由于来自各方的不断压力使得朝廷的统治遇到前所未有的挑战和危机。公元781年，中兴之主桓武天皇即位，建年号天应元年。初登大宝便实行了雷厉风行的政治体制改革，重建中央集权，强调律令的作用。为了摆脱原都城奈良盘根错节的保守贵族和寺社势力，先后经历了大津、长冈两个都城地的选择后，于公元794年选择了地处京都盆地，三面环山，水陆便利的山背国（即战国时期的五畿之一山城国，奈良平安时期称山背国）葛野郡宇太村为中心建立新都，是为"万代不易之都"。是年元宵佳节，君民高歌曰："山城显乐旧来传，帝宅新城最可怜，郊野道平千里望，山河擅美四周连。"歌完乃齐声呼曰："平安乐土万年春！"，于是定新都名为平安京，平安时代因其得名。



平安时代后，幕府取代了天皇成为最高权力代表，日本正式走向二元政治体系，所谓二元，即指天皇实际上成为了神道教的"教皇"，而征夷大将军才是实际上的"皇帝"并得到天皇的册封。各国大名就相当于相对独立的国王，这种体制和中世纪欧洲教皇、皇帝、国王的关系很相似。这也就解释了日本进入幕藩时代后战乱不断，但是天皇始终没人取而代之的原因。而日本的城实际上除了江户、大阪、京都外其他的更类似于城堡，这才有后来北条氏五百人笼城战胜数万关东联军的奇迹。

1966年《源义经》 源义经

原著	村上元三

主要演员	
尾上菊之助	（源义经）
藤纯子	（静御前）
绪形拳	（武藏坊弁庆）

公元814年（弘仁五年）五月初八，第52代嵯峨天皇迫于土地兼并带来的皇室财政危机陆续将17名亲王（皇子）、15名内亲王（皇女）降为臣籍，赐姓源氏，"源"的出典在《魏书～源贺传》，南凉国主被西秦攻灭，其子秃发贺逃亡北魏，魏授其西平公，秃发贺为魏主喜爱，曰："卿之先与朕同源，可为源氏"，乃易姓为源，即名相源贺。"源氏"便是取自"与朕同源，可为源氏。"一句。后来历代天皇出于各种原因都有赐姓源氏的，其中清河天皇源氏最盛，义经便是这一支。该剧描绘了源义经绚丽而短暂的一生，这位平安时代的杰出武将从1159年出生到1189年客死平泉，仅活到短短的31岁。作为初期的大河剧，还算是严格尊重史实，至少是尊重大众对于义经认识的。





▲看得出《义经英雄传》的人设也是受了当年这部电视剧的影响。

1972年 《新～平家物语》 新～平家物语

原著	吉川英治

主要演员	
仲代达矢	（平清盛）
中村玉绪	（平时子）
志桓太郎	（源义经）



这次的剧本改编自有"百万读者之国民作家"称号的吉川英治原著，从一位御医和他的夫人的视角向观众描述了从平氏擎天之柱平清盛公青年时代的发展壮大一直到镰仓幕府开幕将军源赖朝意外堕马而死，其时间跨度将近半个世纪，将整个平安末期镰仓初期的源平争霸历史经卷气势磅礴地展现了出来。同时"以小人物的视点看历史"也成为后来历代大河剧效法的行为，算是开了大河剧形式之先河。

1993年 《炎立つ》 炎立

原著	高桥克彦

主要演员	
渡边谦	（藤原经清、藤原泰衡）
渡濑恒彦	（藤原秀衡）



该剧讲述了平安末期奥州藤原氏的兴衰，其最辉煌的三代藤原秀衡时期，极盛时地跨陆奥、出羽等几乎日本东北全境，于源平争乱中保持中立，发展商业，出产黄金马匹供给源平两家，俨然一个独立王国。其首府平泉成为当时日本仅次于京都最富裕繁华的地方。藤原秀衡公开收养庇护当时作为罪人后裔的源义经，既不理平清盛的责难也不顾后来源赖朝的威胁。只可惜他儿子太过软弱，最终没有落得好下场。

1976年 《风と云と虹と》 风、云、虹



原著	海音寺潮五郎

主要演员	
加藤刚	（平将门）
真野响子	（良子）

公元889年，桓武天皇曾孙高望王被降为臣籍获赐"平"姓，以从五位下上总介入主房总地方，这一行为也就为日后的平将门之乱埋下了伏笔。平安中期，武士阶层崛起，加之地方豪强土地兼并严重，动乱不断，高望王之孙平将门在激烈的权力斗争中战胜并杀死叔、伯并妻弟等，后羽翼丰满索性于公元939年起兵谋反，自称"新皇"。与平贞盛率领的朝廷讨伐军于下总国决战，结果乱战之中中流矢而亡，结束了充满争议的一生。"平将门之乱"算是平安时代由盛转衰的转折点，也是日后源平争乱的开始，而在整个日本历史上敢于直接挑战号称万世一系的天皇权威，平将门也算是一代奇男子了。平将门的一生透着一股邪气，加之最近的考古还指向说他才是安倍晴明的生父，就更有一层神秘感了，如果他真的成功改朝换代，也许日本的历史都会翻天覆地。

2005年 《义经》 义经



原著	宫尾登美子

主要演员	
神木隆之介	（幼年义经）
泷泽秀明	（成年义经）
石原里美	（静御前）

该剧虽然是重拍1966年的故事，但由于众多当红明星的加盟，实际上更像一部偶像剧。如泷泽秀明、阿部宽、上户彩、石原里美个个都是帅哥美女。其实此前三部如《利家与松》和《新选组》都走的是这样的路线，加之过多加入感情戏和架空虚构成分，也就难怪近年会有人置疑并提出"大河废止论"。当然这样的大河剧客观上也改变了"男人的电视剧"这样的定位，吸引了更多女性观众。

代表游戏一览

分别于1966、1972、1976年播出的三部大河剧都没有赶上电子游戏这趟车。到了1993年，这一年的大河剧比较特别，两年放了三部，而就在这部跨越1993、1994两年度的《炎立》播出时，光荣也发售了他的《源平合战》。1994年的《源平合战》是光荣前社长襟川阳一亲自策划的作品，可惜至今没有移植到PC以外的平台。时间刚好赶到这部大河剧的档口，不得不说是一种神奇的巧合，抛开大河剧的巧合不谈，游戏本身







的素质绝对是很高的，也忠实地反映了当时的历史——虽然这种历史有时会给游戏的操作和爽快度带来伤害。游戏中的指令解说则由《平家物语》的原著琵琶法师担任，对一些历史细节的考证都是非常真实的，比如平氏外交常用威胁手段，而藤原和源氏则善于温和的外交，总体上，平氏注重外交、源氏注重军略，奥州藤原氏则注重内政。还有诸如会影响到主角是否出家的无常值之类都是别出心裁但是又符合历史的设定。在今天看来，当年那些由十六色和八位声卡创造出来的人物肖像和高雅的大和丝竹仍然让人神往。

在那之后，涉及平安时期的知名游戏就是十年之后的《御伽》了，次年借着热播的电影《阴阳师》，FromSoftware又推出了《御伽2～百鬼讨伐绘卷》，这一次的主角变成了安倍晴明，而敌人则包括了现在被日本学者考证可能是晴明生父的平将门。此外还有光荣名作《遥远的时空中》也是以平安时代为背景，同样没有太多大河剧的影响，因为大河剧再次涉及平安时代故事已经是2005年的《义经》一剧了，不过此时日本游戏业对于大河剧的动向已经非常配合，早在2004年下季大河剧公布初期就已经有不少大厂磨刀霍霍要借泷泽帅哥来大赚一笔。短短这一年，光比较知名的就有FromSoftware的《义经英雄传》，Banpresto的《义经纪》及冈本吉起带领的新锐团队Game Republic制作的《源氏》，三款游戏各自从不同的角度诠释了这位悲剧英雄的一生，但是在迥异的风格背后又都有着一样的主题，那就是捞钱，总体说来《义经英雄传》是最忠实于历史的，无论服装、作战还是道具都相当专业，《源氏》则充满着一种现代感和活力，基本上就是一个以平安时代为背景的《鬼武者》，而《义经记》留给人们的印象大概也就只有小畑健的人设了……

二 镰仓、南北朝时期

1192～1378



始对幕府产生怨恨和反感，地方武士和农民的联合武装团体蜂起，后醍醐天皇乘机发动正中、元弘两次政变，以楠木正成、新田义贞、足利高氏等为代表的倒幕武装纷纷响应，镰仓幕府灭亡，北条家灭门（北条政权的倒台过程倒是很有戏剧性，时宗和他的后人都颇似崇祯皇帝）。而南北朝则是从1336年开始，镰仓幕府灭亡后以后醍醐天皇为代表的

通常所说的镰仓时代即是从1192年源赖朝在镰仓就任征夷大将军开始，直到1333年五月新田义贞率领的倒幕军攻陷幕府所在地镰仓。镰仓幕府到第三代将军实朝后嗣断绝，只得从宫中抱来藤原赖经为将军，实权则转入执权的北条家，北条家到了八代执权北条时宗时两次成功抗击了元朝军队的入侵，但是战后货币经济受到毁灭性打击，无法获取恩赏的抗元武士开

公卿政权开始腐朽堕落，为了安抚武家的不满，他将自己名字“尊治”的上字赐给倒幕领袖足利高氏，是为足利尊氏。然而矛盾激化，后醍醐天皇带三神器退往大和（今日本奈良县）吉野郡定都，是为南朝。尊氏拥立光明天皇，受封征夷大将军，在京都建立政权，是为北朝。史称“一天二帝南北京”，最终南朝抵抗不住北朝进攻而交还了三神器，结束了近五十年的南北乱世。

燃草

1979年 《草燃える》

原著	永井路子
主要演员	
石坂浩二	（源赖朝）
岩下志麻	（北条政子）

这部剧在严格意义上很难区分它的时代，主角北条政子是见证了平安到镰仓时期过渡的女人，影片极力描述了她的智谋和情感。在赖朝举兵争霸天下的过程中，政子是一个关键人物，在幕后为赖朝出谋划策。赖朝意外身亡后，政子出家，经历了家中接连不断的风波，最后政子独自支撑起了镰仓幕府的大局，被后人誉为“尼将军”、“专横女皇”。自此后，赖朝后人都已亡故，将军家无后，于是北条家实际掌握了幕府（后来北条氏遭灭门，战国时的关东北条是假托其名，史家称为后北条）。



太平记

1991年 《太平记》

原著	吉川英治
主要演员	
真田广之	（足利尊氏）
泽口靖子	（登子）
后藤久美子	（北畠显家）
武田铁矢	（楠木正成）

影片的主角是室町幕府初代将军足利尊氏。叙述南北朝时代分裂为两个皇朝的战乱故事，足利氏出自清和源氏，因祖先在下野国足利庄定居而改苗字足利为姓，尊氏原名高氏，起先为镰仓幕府执权北条家家臣，后来响应天皇讨伐北条氏。镰仓幕府灭亡后尊氏野心膨胀，欲重新开幕继任征夷大将军，与后醍醐天皇的公卿政权决裂，最后演化成以京都和吉野为中心的两个朝廷。本片以尊氏的一生为主线，同时也生动地刻画了军神楠木正成，新田义贞兄弟，奥州的北畠家等南朝武士的事迹。相传天皇家的血统问题在这个时候出现了严重危机，这一时期足利家与北朝天皇家的嫔妃关系暧昧，传言三代将军义满本欲杀掉后小松天皇之子宗纯，让自己儿子过继天皇家。后来又发现原来后小松天皇有可能是他和嫔妃的私生子，在没搞清楚情况前只能让皇子出家，法号一休。不过这部《太平记》最绝的还是导演让当时的国民美少女后藤久美子反串南朝奥州第一猛将北畠显家。





北条时宗

2001年 《時宗より》

原著	高桥克彦
主要演员	
和泉元弥	（北条时宗）
北大路欣也	（谢国明）
藤彩子	（美岬）
帕桑切夫	（忽必烈汗）

镰仓幕府到了第八代执权北条时宗时，本来算是一个比较平稳的时期，北条时宗是一个勤政爱民之人，可惜的是生不逢时。那个时代的大陆，正是蒙古铁骑纵横的时代，忽必烈携先祖余威先灭金后灭宋，定都大都，取《易经》开篇“大哉乾元”定国号大元。统一东亚的元帝国，对于日本这个当时占世界1/4白银产量的地方一直垂涎三尺。在多次遣使招降未果后先后发动两次战役入侵日本（第一次入侵时元尚未灭宋），日本称“文永、弘安之役”，中国称“甲戌、辛己之役”。时宗倾全国之力在九州沿岸和周防、长门（今本州西部日本海一侧）防守。元军两次以对马、一岐为平台经博多湾入侵，都被北九州的御家人奋力抗击，最后由于台风全军覆没，而这次台风也被日本人尊称为“神风”，成为日本精神的一种象征。可惜的是战后幕府财政崩溃，为日后镰仓幕府的倒台和北条氏的灭亡埋下了伏笔。片中北大路欣也和藤彩子扮演了一对在日本经商的中国夫妇，特别是藤彩子，日后在演歌界更是大红大紫，年初红白歌战一曲《むらさき雨情》成为全场高潮。





代表游戏一览

反映镰仓时代的大河剧就只有可怜的三部，如果算上《燃草》中北条政子的前半生，那么只能算两部半，不过这段时间倒还难得的有为大河剧量身定做的游戏。1991年世嘉借大河剧《太平记》的东风在MD主机上推出了一款同名SLG《太平记》（世嘉本身也赞助了《太平记》的拍摄），游戏以镰仓末期至南北朝的历史为背景，玩家可以选择足利尊氏或楠木正成其中一方势力。类似于《英杰传》的《太平记》在细微处做的很好，单挑画面也很特别，不同于光荣单纯的一骑讨，游戏中还加入了剑术的要素，游戏的平衡性应该说是战略游戏的一个巅峰了。再回头来看，2001年大河剧的主角北条时宗就惨了点，如果说政子还能沾点义经和赖朝的光频频露脸，而南北朝时期，特别是楠木正成被后世日本人誉为军神，那么时宗在大多数日本人看来并没有什么传奇的地方，虽然他在位时勤政节俭并且成功抵抗了蒙古的两次入侵，但是日本人看来那更多靠的是“神风”的功劳。这一时期游戏中惟一和时宗能够靠谱的只有光荣的“《苍狼与白牝鹿》系列”，到1998年一共出了四部，其中苍狼末裔这个剧本正是时宗所处的时代。



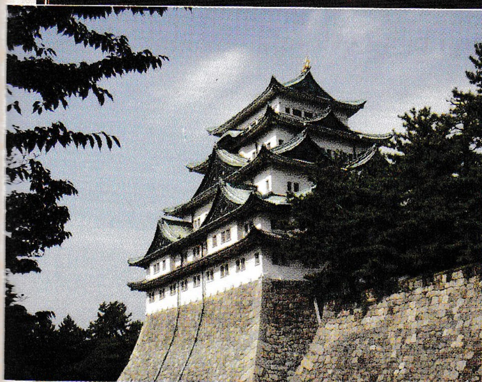




三 室町时期

1378～1600

严格意义上室町时代和战国时代是相互交织的，所谓的室町时代是从三代将军足利义满（就是动画片《聪明的一休》里面的那个将军殿下）在1378年统一南北朝后，在京都建“花之御所”为开端，因御所所在地是京都的室町，故而得名。到1573年足利义昭因与信长作对而被流放，宣告室町幕府灭亡。而战国时代是指公元1467年（应仁元年）细川家与山名家爆发将军继承权战争开始，直到1615年大阪夏之阵德川家康击败丰臣秀赖后于八月三十日宣布偃武（家康原话是“元和の世に武を偃す”，史称元和偃武）。所谓“战国”二字来源于武田信玄所定分国法《甲州法度之次第》第二十条，其开篇“天下战国之上”而来。安土桃山时代则处在整个战国时代末期，室町幕府灭亡后，织田信长在近江筑安土城，统一中部日本。信长死后，秀吉代之，在大阪附近筑伏见城作为居城，后来家康在伏见城遍植桃树，故又名桃山城。后人将织田、丰臣时代（1573～1600）称为安土桃山时代。这一时期由于大航海时代的到来以及日本本身的战乱造成了思想、文化和经济的大融合时代，同时也为后来的江户时代打下了各方面的基础。



太阁记

1965年 《太阁记》

原著	吉川英治
主要演员	
绪形拳	（丰臣秀吉）
藤村志保	（宁宁）



这部戏可以理解为《太阁立志传》的电视版，展现的当然是丰臣秀吉由一介草莽成长为日本“天下人”的故事。关于秀吉的事估计各位早已烂熟于心了，自然不用多说，在当时算是大众化的题材吧。此外，尤其值得一提的是该剧是吉川英治的作品第一次登上大河剧舞台。

天与地

1969年 《天と地と》

原著	海音寺潮五郎
主要演员	
石坂浩二	（上杉谦信）
高桥幸治	（武田信玄）
杉良太郎	（织田信长）



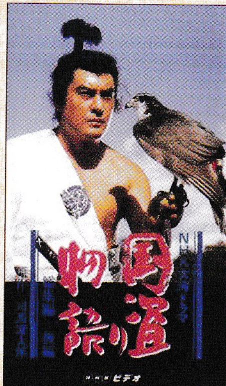
这应该算是大河剧历史上第一部值得大书特书的片子，乃至后来的电影版更是家喻户晓，脍炙人口。影片以越后之龙上杉谦信的一生为主线，重点描写了五次川中岛战役的历史（尤其是最惨烈的第四次川中岛）。依稀记得小学毕业时的那个暑假，国内的电影院曾经放过电影版，当年的印象还只是停留在那些奇形怪状的盔甲和奇特的火枪与骑兵的配合中，因为是以谦信为主线来写的，所以对于越后骑兵的描绘记忆犹新。片中也把龙与虎的惺惺相惜演绎得非常好，两人既是对手又是朋友，战国中最著名的这对宿敌将人生最辉煌的二十一年时光都留在了川中岛的战场上，同时留下的还有三倍于关原合战的八千名将士尸骨。

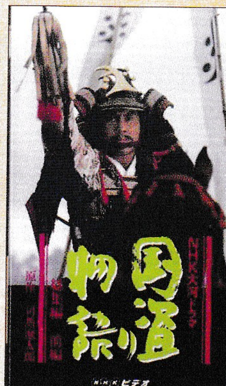
国盗物语

1973年 《国盗り物语》

原著	司马辽太郎
主要演员	
平干二朗	（斋藤道三）
池内淳子	（万阿）
高桥英树	（织田信长）
近藤正臣	（明智光秀）

从一介浪人到卖油商人再到美浓一国之主，这个人就是被称为“蝮蛇”的斋藤道三，松波庄九郎家门破灭后出家当了和尚，而当他终于想取得天下的时候他选择了还俗，一句“我想抱你”，赢得了奈良屋老板娘万阿的心，当他轻而易举获得商业成功后，他选择了去美浓，要夺取自己的领国。然而得到美浓后的道三，已经垂垂老去，在被亲子义龙围攻的最后时刻，这个年轻时代立志要终结乱世的男人把美浓一国和自己最爱的女儿托付给了另一个男人，他的女婿，也是他最欣赏的男子——织田信长。而当信长即将走到天下统一的顶点时，始终保存着野心的部下明智光秀却发动了本能寺之变……《国盗物语》——道三、信长、光秀，三代窃国者的传奇。





女太阁记

1981年 《おんな太阁记》

原著	桥田寿贺子
主要演员	
佐久间良子	（宁宁）
西田敏行	（丰臣秀吉）

宁宁——丰臣秀吉的正室，背后的女人。从尾张开始，直到猴子取得天下，在背后出谋划策的女人，论政治智慧，她绝对在后来的侧室淀殿之上。所以关原合战前，家康这个老狐狸才会把注意力集中在她身上。虽然关原也好，大阪冬夏也好，这个女人的作为很难说清究竟是保护了老公基业还是断送了丰臣家惟一的继承人，但出乎意料的是这部剧集吸引了大量家庭主妇观看，并创下当年平均收视率31.8%的纪录。而影片中秀吉称呼宁宁的昵称“おかか(OKAKA)”也流行一时，不过个人还是觉得西田那副憨厚的身材实在不适合演猴子啊。



德川家康

1983年 《德川家康》

原著	山冈庄八
主要演员	
泷田荣	（德川家康）
武田铁矢	（丰臣秀吉）
役所广司	（织田信长）

“杜鹃不鸣当如何？等待他鸣。”据说这是这位“战国第一忍者”日后赖以成功的格言，从义元到信长，从信长再到猴子，这一等就等到了头发花白，但是他没有放弃。从小就过着颠沛流离寄人篱下的人质生活。其实松平家在家康祖父时曾经兴盛过一时，东据今川，西抗织田。然而好景不长，被家臣寄予厚望的松平清康，号称三十岁可得天下的人却在二十五岁莫名其妙地被自己部将误杀，用的还是村正的长枪。之后其父被家臣所杀，居然也用的是村正。最后竹千代（指家康，竹千代为松平家历代嫡长子通名）不得不在织田、今川两家当了十七年的人质，为了取得信长的信任忍痛杀妻灭子（因为长子和正妻有今川家血统），之后轮到秀吉时又不得不背井离乡去了遥远的江户。乱世存亡中的悲剧磨练了他坚韧、残酷、狡猾的性格，终于从孙女婿手上夺取了天下（丰臣秀赖正室是家康之子秀忠的长女千姬）。



独眼龙政宗

1987年 《独眼龙政宗》

原著	山冈庄八
主要演员	
渡边谦	（伊达政宗）
后藤久美子	（爱姬）
泽口靖子	（伊达五郎八姬）
若林豪	（真田幸村）

依据后来史书中的记载，可以说政宗应该是一个无论武勇还是智谋都是战国时代顶尖的角色，而他惟一的遗憾就是出生太晚，如果能早生二十年，有足够的时间统一整个日本东北，再南下绝对能够和其他上洛者一争高下。而后来在对待秀吉和家康的态度上这种智谋就更加凸现出来，他能够不再沉浸在争夺天下的美梦而马上回到现实，在猴子面前得到了印象分，得以保住了家门。其实个人觉得政宗对于日本未来的谋划倒是颇有信长的风格，比如他在开幕后不久曾经以私人名义派家臣率船队从仙台出发去了欧洲寻求通商，并得到了教皇的召见。单就船队直接出访欧洲这一点来说在整个欧亚的交流史上都有极为重要的意义，虽然后来因为被发现并非日本国王而遭到冷遇。都知道政宗是个独眼龙，因为小时候生病导致的单眼失明，这为后世留下了很多想像的空间，在伊达家当代家督伊达泰宗的网站上我们还能看到政宗的遗骨复原像，虽然不是游戏中的帅哥，不过确有几分威仪，当然这个复原像不是独眼龙。



花之乱

1994年 《花の乱》

原著	市川森一
主要演员	
三田佳子	（日野富子）
市川团十郎	（足利义政）
万屋锦之助	（山名宗全）
奥田瑛二	（一休）
野村万斋	（细川胜元）

又是八代将军，似乎日本人对于每代幕府的八代将军都很有感情，不过也不是没有道理，室町幕府在八代将军时发生的事情正是导致日后战国乱世之源。

影片以能力胜过男人的恶女——八代将军正室日野富子为主线，八代将军义政之父因处事强横被家臣刺死，而他大哥继承将军位后一年就生病而死，于是八岁的义政被扶上前台当了娃娃将军，义政成年后娶了日野富子为妻，于是外戚专权，将军自己只顾吃喝玩乐，后来索性连将军也不做，因为自己没有儿子于是指定出家的弟弟还俗为接班人，结果第二年老婆就给自己生了个儿子。于是，心怀叵测的各大名们以将军继承人的问题为由分为东西两派，整个日本也分为东西两军，持续了十一年的战乱，历史上称为“应仁之乱”（公元1467～公元1478）。“花之乱”一方面是指将军的花之御所，另外也指出这场战乱背后的导火索——日野富子这个女人。不过可惜的是编剧自作聪明地创作了所谓富子的秘密身世，并加入太多的爱情戏码以及过于黑暗和让人不适的剧情，使该剧平均收视率跌落史上最低的14.1%谷底。



武田信玄

1988年 《武田信玄》

原著	新田次郎
主要演员	
中井贵一	（武田信玄）
柴田恭兵	（上杉谦信）
西田敏行	（山本勘助）

这是一部值得大书特书的片子，应该是迄今为止国人最熟悉（这个是包括了老一代的人）的一部大河正剧，武田信玄这位出色的战国智将在二十岁便驱逐了强横的父亲当起了武田的家督，开发水利，接纳人才，训练赤备。以《孙子》军争篇“疾如风，徐如林，侵略如火，不动如山”为军旗，一时间横扫东国。和上杉谦信的连年征战是武田信玄一生中最富有传奇色彩的年代，奉行实用主义至上的他于并不占优势的数次川中岛战役后在北信浓建立了稳固的根基——信浓的稻米，甲斐的金山，西上野的武士。然而就在他即将走向人生辉煌的顶点时，却意外地倒在了病魔脚下。在这部影片中，中井贵一和柴田恭兵两人的表演非常到位，虽然由于年代的原因，当时的大河剧在演员服装和发型等考证上还有不足，但是已经足以让中国的观众体会到完全不同于本国的历史剧了，记得当年看完《西游记》猛然看到这部片时还以为又是妖怪戏，全都是日本那奇形怪状的盔甲造成的。

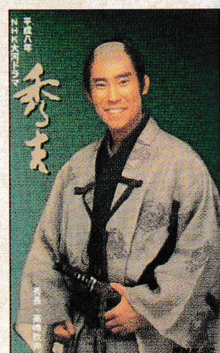


秀吉

1996年 《秀吉》

原著	界屋太一
主要演员	
竹中直人	（丰臣秀吉）
渡哲也	（织田信长）
村上弘明	（明智光秀）
泽口靖子	（宁宁）
仲代达矢	（千利休）
西村雅彦	（德川家康）

时隔30年后再一次以秀吉为主角的大河剧，可见秀吉在日本人心目中的地位，后来能享此殊荣的只有义经，这两个人都是平民英雄的代表，而秀吉身上更多地透着市井之气，就更加深了普通人对他的亲近感，事实如此，如果和义经比，他没有过人的武勇，没有出众的气质和相貌，甚至当上关白后还经常写别字，不过他胜在他的头脑，纵观秀吉一生，他没有过出色的战绩，几乎所有的成功都是依靠谋略。而最后的绝后也给丰臣家在日本历史上抹上了更浓重的传奇色彩。本片主角被认为是大河剧历史上最像秀吉画像的一个。



琉球之风

1993年 《琉球の風》

原著	陈舜臣
主要演员	
东山纪之	（启泰）
荻原健一	（杨邦义）
泽田研二	（尚宁王）

该剧原著和编剧陈舜臣是华裔日人，在日本出生长大。影片描述的故事发生在江户幕府二代将军德川秀忠时。时为庆长十四年（公元1609年），九州萨摩藩主岛津家对琉球国非常眼红，因为琉球可以说是当时东中国海的贸易枢纽，南方安南（今越南）的大量西洋物品都经过琉球在东亚流通。作为幕府方的态度，岛津在关原合战中是倒向西军的，虽然西军主要头目都被正法，但是岛津因为天高皇帝远，自然没心思去讨伐，幕府就顺水推舟要求岛津去攻占琉球以消耗其军事实力。日本历史学家形容当时的关系像“渔夫（岛津家）用绳子卡住鸬鹚（琉球国）的喉咙，放它在东良河（中国）中捕捞着好处，最后乖乖地把所有好东西吐给渔夫。”不过影片更像一部风光片，更多描写的还是琉球自己的历史。当然收视率就没了保障，个人觉得琉球题材还是拍成MV比较好，歌声才是琉球的代表。



毛利元就

1997年 《毛利元就》

原著	永井路子
主要演员	
中村桥之助	（毛利元就）
富田靖子	（美伊方）
松坂庆子	（杉之方）
西乡辉彦	（毛利弘元）
竹下景子	（祥之方）

时年乃是毛利元就诞辰五百周年祭，故此本作是为了纪念他而拍摄的剧集。之前大河剧还没有关于中国（日本的中国）武将的题材，而且不知道是不是毛利后人起的作用，剧集并没有过多刻画毛利元就在政治上的智谋和诡诈，反而将他塑造成了一个非常憨厚多情的男子，着重描写了元就和他生命中几个女人的故事。当然不得不提的还有他临终遗言的“三矢之誓”，虽然这个已经被各国以各种名目讲滥的故事被黑泽明在《乱》中恶搞了一番。





葵～德川三代

2000年 《葵～徳川三代》



原著 ジェームズ三木（詹姆斯三木）

主要演员	
津川雅彦	（德川家康）
西田敏行	（德川秀忠）
小川真由美	（淀殿）
江守彻	（石田三成）
尾上辰之助	（德川家光）

又是一部经典中的经典，顾名思义，葵指的是德川家，相传家康祖父攻下三河冈崎城后，家中重臣以城中水葵叶为器盛美食庆祝，故以葵纹为家纹。该片从秀吉去世开始，讲述了家康从关原到建立幕府直到三代将军家光的故事。为纪念关原合战四百周年，影片采用高清晰镜头拍摄，整体感觉与电影无异。经过二十余年历练，津川雅彦的演技炉火纯青，堪称大河剧历史上最接近史实的家康，除此之外可说是动员了大河剧历史上最强大的演员阵容，虽然这些演员在国内并不知名，但是在日本都是"大河专业户"，演技无可挑剔，惟一的遗憾只是女演员普遍年龄偏大。

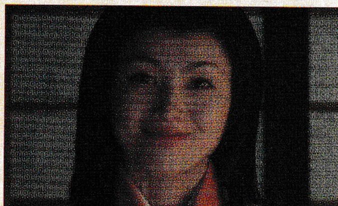
利家与松

2002年 《利家とまつ～加贺百万石物语》

原著 竹山洋

主要演员	
唐泽寿明	（前田利家）
松岛菜菜子	（阿松）
反町隆史	（织田信长）
香川照之	（丰臣秀吉）
酒井法子	（宁宁）

讲述加贺大纳言前田利家和妻子阿松共同奋斗、最终从尾张小武士成长为领有百万石大名的故事。虽然这样的夫妻模式在电视剧中已经老套，但是在大河剧中并不多见，尤其是偶像化的夫妻。而且剧本也一改往常严谨的史实态度，加入了很多戏说成分，加之主演是唐泽寿明和松岛菜菜子的缘故，算是近年大河剧偶像化的起点吧。



◀出演宁宁的酒井法子风韵不减当年。

武藏

2003年 《MUSASHI》

原著 吉川英治

主要演员	
市川新之助	（宫本武藏）
米仓凉子	（阿通）

作为被誉为不可不读的武侠小说，《宫本武藏》是吉川英治倾注二十年心血完成的代表作。过去的作品往往把武藏描写成一个天下无敌的剑豪，这其实是不真实的。在这部影片中，我们看到了作为一个普通人的武藏寻求剑术和人生真理的过程。影片也并未以严流岛的决战为结局，而加入了很多后续情节，着重描写了宫本一生中的心路历程。




这部作品最初宣布阵容时具有相当大的话题性，不过后来包装得如同偶像剧一般，再加上一些镜头被指抄袭黑泽明电影，闹出过不少负面报道，之后又有主演市川新之助被爆料出私生女事件。当然这些只是题外话，虽然该片收视不佳，但是并不影响吉川英治原著的思想性。

功名十字路

2006年 《功名が辻》

原著 司马辽太郎

主要演员	
仲间由纪惠	（山内千代）
上川隆也	（山内一丰）
长泽正美	（阿铃）



也算是步了那部《利家与松》的后尘，战国夫妻档似乎成了收视良药。影片描写的是尾张武士出身的山内一丰先后跟随信长、秀吉、家康，从一届浪人最终成为受封土佐二十四万石的大名。这部影片对原著的改动相当大，原著中一丰的妻子千代就如同一个影子军师一般，一丰一生中所有重要的转折点几乎都是千代在背后策划的结果，实在是一个可怕的幕后巾帼；而到了影片中，千代则成了一个贤妻良母式的贤内助，而且为了描绘家庭的和谐，编剧甚至将司马原著中描写的一丰侧室给直接删掉而代之以一个叫阿玲的女忍（最后也离开了一丰）。整部片子不像是历史片，倒像是一部纯爱片。当然作为男性观众不得不关注的是影片中的女演员——仲间由纪惠和长泽正美实在是萌啊！而柄本明出演的秀吉虽然不是最像秀吉的一个，但却绝对是最像猴子的一个。



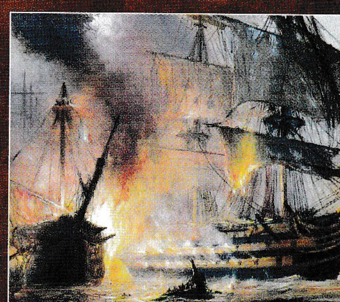
代表游戏一览

由于战国时代被誉为日本历史最绚烂的时代，故此这也是大河剧与游戏结合最紧密的部分。1981年，光荣推出的第一款本国历史游戏就以武田信玄一生最辉煌的时代为背景，《川中岛合战》虽然在制作上还算不上精美，甚至在当时的硬件条件下稍显粗糙，但却具有着极为深远的意义。1983年，《信长之野望》发售，这一年由于大河剧《德川家康》的热播对这款战国游戏的发售起到了不少推广作用。1988年，当时最成功的大河剧之一《武田信玄》的热播同时带动了《信长之野望～战国群雄传》的销售。1990年，描写大发现时期的《大航海时代》推出，该作以其独特的世界观和丰富多彩的系统征服了很多玩家，不过"《大航海时代》系列"最辉煌的是1993年的二代，且巧合的是当年的大河剧正好在两年内连放两部，上半年开播的《琉球の风》正好和《大航海时代2》一起开始，作为表现东亚重要贸易中转站的琉球自然和游戏相当切题。之后的游戏都有意无意地和大河剧走在一起。1995年的《太阁立志传》和1996年的大河剧《秀吉》一前一后，一唱一和。此外"《信长之野望》系列"也开始将大河剧图片作为剧情图片加入游戏中。









之后，真正紧随大河剧而出的游戏，是1997年的《毛利元就～三箭之矢》，这是"《英杰传》系列"的第三部。同年正是毛利元就诞辰五百周年祭，电视上也播放了相同题材的大河剧，无论在画面、插画、操控性、文化背景及忠实历史度等方面来评价，《三箭之矢》都更要远远超过前一代《孔明传》和后一代《曹操传》，而此前的1990、1993、1995三年，光荣已经分别推出了《武将风云录》、《霸王传》和《天翔记》，可惜的是当时正是光荣给人碌碌无为之感的时候，三款游戏虽然也有叫好，但反响普遍不高。此后的数代《信长》都没能有更大的突破，或者说是玩家的口味更高了，直到11代《天下创世》那是后话。然后是2000

年的高潮，随着关原合战四百周年相关纪念的展开，作为历史游戏老厂的光荣也把这个当成了重要商机，何况还有PS2发售的东风。这次的主题已经给定死了，那就是关原，不过可能没有人料到这部作品居然成为光荣恶搞的起点——《决战》。作为PS2首发游戏之一，"完美发挥PS2表现力，同屏数百人大决战"任务完成的同时，五十万套的销量也让光荣赚了个盆满钵满，虽然这次的作品已经开始了恶搞路线。





《鬼武者》初发售时，无论发售时间还是游戏剧情都和大河剧无关，不过之后的系列也难免免俗。比如2003年《武藏》播出时，《鬼武者 无赖传》就把一个隐藏人物名额给了宫本。此外，也有直接根据时代剧改编的游戏如《あずみ》(国内译《百人斩少女》)。

最后，不得不提的是由于大河剧偶像化倾向而受到巨大影响的两个游戏系列——《战国无双》和《战国BASARA》，虽然这两款作品出现得都比较晚，但是共同的特点就是偶像化、女性化。虽然在挂羊头卖狗肉这方面，游戏明显比大河剧做得更过分，但是我们要承认，这一切都是从一部《利家与松》开始的。以历史为背景的游戏，从最早销售数千份到今天销量能过百万本，固然有游戏本身素质优秀的原因，但大河剧和其他历史剧给观众留下的深刻印象也是不能忽略的。

四 江户时期

1600～1868



德川家康建立的幕府，因为幕府在江户城故而得名。从公元1600年关原合战东军获胜、家康彻底控制天下开始，到公元1868年末代将军德川庆喜奉还大政。作为距今最近的一个幕府，加之明治时代的大政奉还并没有太过血腥的战乱，和平的过渡使得日本的传统文化能够很好地继承保留下来。今日的日本文化大部分得益于江户时代的发展，这个时代最激动人心的当数开幕不久的岛原之乱和幕末的明治维新。

当然，幕府为了巩固其统治也采取了诸如禁天主教和锁国政策，但是这一政策和当时中国的锁国是不同的，并非出于对西洋人的鄙视或恐惧，而是对抗天主教庭在日本的政治渗透。相对而言，幕府对英国和荷兰的新教徒是充满善意并愿意同世界交流的，比如家康就很重用英国人三浦按针(原名William. Adams，1564～1620，英国人，三浦为其在九州拜临三浦庄知行的赐姓，按针是指南针的意思)并让他在九州的平户设立了商馆。

在江户中期，随着平和安定的太平之世到来，娱乐、文化、艺术的发展达到了顶峰，我们今天所熟知的日本歌舞伎等都是在这个时期发展起来的。在经历过繁华之后，到了十九世纪中期，矛盾开始显现，商人们的崛起以及武士阶层的没落开始让社会格局发生着微妙的变化，"黑船叩关"以及中国鸦片战争的惨败惊醒了日本的精英阶层，于是轰轰烈烈的维新运动开始了。其实很多人说日本近现代史上的成功皆赖明智维新的成功，笔者认为，多年的幕府和武家体制虽然束缚了日本的进一步发展，但同时也为日本奠定了奉公意识的基础，正如黑暗时代的欧洲虽然让欧洲人饱受宗教法律的束缚，但是使欧洲人养成了法制观念一样，也许"佐幕开国"的保幕派能够获胜的话，日后的日本便不会走上军国主义的弯路。

1964年 赤穗浪士

《赤穂浪士》

原著	大佛次郎
主要演员	
长谷川一夫	(大石内藏助)
尾上梅幸	(浅野长矩)
泷泽修	(吉良义央)

事情的起因其实在我们看来微不足道：公元1701年(元禄十四年)3月14日东山天皇敕使从江户归还，到五代将军纲吉处作礼节告辞时。在仪式上，播州赤穗(现日本兵库县赤穗市)藩主浅野内匠头长矩因为积怨用刀砍伤了高家的吉良上野介义央。于是浅野长矩被将军要求剖腹谢罪并要求长矩的弟弟闭门。原因有两个，一个是在朝廷仪式上，影响不好，第二是吉良家是从室町时代世居三河的名门，足利幕府时就有"公方无嗣吉良继，吉良无嗣今川继。"的说法。消息传回赤穗，成为浪人的赤穗藩士们决定为主家报仇，于是在公元1702年(元禄十五年)7月28日四十七名浪士讨伐并杀死了吉良义央，然后集体剖腹自杀，史称"赤穗四十七义士"。







▶在ACG迷们心目中，剑心是江户时期最著名的浪士。

1963年 花之生涯

《花の生涯》

原著	舟桥圣一
主要演员	
尾上松绿	(井伊直弼)
岚宽寿郎	(德川齐昭)



江户幕府末期，日本越来越感受到来自西方世界的压力，自"黑船叩关"，当时的将军家定卧病不起，幕府内所有大小事情的决断都交给了谱代重臣——幕府大老彦根藩主井伊直弼。和很多能力不俗但是不得不屈服于大时代背景的人物一样，井伊直弼所做的事情事实上我国清末的洋务派也做过。一方面，他放眼世界，签署了《美日通商条约》，结束了日本闭关锁国的历史；摒毁寺社铜钟铸造大炮，建立亚洲近代第一支现代海军、陆军的雏形。在洋务化上他甚至比当时的中国人走得更快，但同时他也犯了中国洋务派一样的错误，只重视了物质上的开放而忽略了体制的弊病，对内兴起了日本近代著名的"安政大狱"(指直弼先后立德川庆福为将军、签订安政五国条约、公然反对天皇诏敕，之后对于态度强硬的反对派"一桥派"主要人物进行软禁和监控的事件)。他的刚愎自用引起尊王攘夷派的不满，最后在1860年3月3日，十八名士在直弼经过江户城樱田门途中将其刺杀(后世称"樱田门之变")。

1970年 最后的枞木

《樅の木は残った》

原著	山本周五郎
主要演员	
平干二朗	(原田甲斐)
吉永小百合	(宇之)
栗原小卷	(たよ)

这是一部从藩镇大名兴衰反映江户时代大历史的影片，影片的主角是四代将军家纲时的伊达家。经过先祖伊达政宗的开拓，已经拥有百万石以上领地的奥州仙台藩是江户幕府数一数二的外样大名，然而到了政宗的孙子纲宗时却发生了变化。纲宗此名乃是取自将军下字的纲字和伊达家世代的通字"宗"，不过这位纲宗倒是一点都不喜欢世俗的东西，为人放荡不羁而又酷爱艺术，倒是和宋徽宗有几分相似，于是年纪轻轻就退位隐居，把两岁儿子纲村推上了家督之位。于是动乱也就随之而来，先是叔祖父伊达兵部揽权，然后另一位重臣伊达安艺也搅入了权力斗争……总之这是一部描写和平时期权力斗争的影片，没有什么千军万马的气势，对日本文化不了解的话是不会有多少兴趣看完的。



春之坂道

1971 年

《春の坂道》

原著	山冈庄八

主要演员	
中村锦之助	（柳生宗矩）
小林千登势	（阿玲）
芥川比吕志	（柳生石舟斋）

柳生宗矩的父亲是被后人尊称为剑圣的“新阴流”惟一传人柳生石舟斋宗严。因为关原前后为德川在西军后方往来联络的功劳，柳生家被提拔为将军家的兵法师范。本片则类似于柳生家的传记。作为柳生一门“新阴流”的宗旨，在于尽量不要伤害对手，所以注重夺取兵器，讲究不战而屈人之兵。所以我们才能看到宗矩所著《兵法家传书》中，开篇便引用《孙子兵法》“兵者，不祥之器也，天道恶之。不得已而用之，是天道也”，并提出君主是身体、重臣为手、人民为足这样的观点。



胜海舟

1974 年

《胜海舟》

原著	子母泽宽

主要演员	
富田勋	（胜海舟）
渡哲也	（坂本龙马）
松方弘树	（大久保利通）

胜海舟本名胜义邦，号海舟。江户幕府末期政治家、军事家。幕府海军的实际负责人，早年曾留学美国学习海军军事。本片也是一部以大历史背景描绘维新的作品，站在幕府方面并以相对较后的时间来观察。此人最大的贡献应该是在陆军总裁时与讨幕军参谋西乡隆盛达成了江户无血开城的条件，既保全了将军庆喜的性命和德川氏的家名，同时也避免了对日本文化古都的战争破坏。





元禄太平记

1974 年

《元禄太平记》

原著	南条范夫

主要演员	
石坂浩二	（柳泽吉保）
江守彻	（大石内藏助）
芦田伸介	（德川纲吉）

这是站在幕府侧描写五代将军纲吉的故事，纲吉是家光第四子，拜领兄长四代将军家纲的纲字。1680 年（延宝八年），四代将军家纲重病，由于纲吉的二哥龟松，三哥纲重都已经去世，于是家纲收弟弟纲吉为养子，继承了将军位（哥哥收弟弟为养子还真是寒啊……）。由于是庶出的关系，纲吉上台不久开始重用柳泽吉保等“御侧用人”，无非是为了巩固自己的统治，提倡儒家和文治，在他统治前期文化经济相对繁荣，被称为“天和之治”。不过他悲天悯人到甚至有些病态的地步——在他统治后期颁布的《生类怜悯令》最初只是禁止杀狗，后来开始动用幕府财政建造狗屋，培养兽医，建立狗医院，到了最后甚至连杀蚊子都被定罪。再加上大奥内的奢华，幕府的财政开始逐年走向赤字，而且时值富士山喷发，被坊间认为是天谴。







花神

1977 年

《花神》

原著	司马辽太郎

主要演员	
中村梅之助	（大村益次郎）
中村雅俊	（高杉晋作）
尾藤イサオ	（伊藤博文）
筱田三郎	（吉田松荫）
西田敏行	（山县有朋）
米仓齐加年	（桂小五郎）

大村益次郎生于1824年，自幼学习现代医学和兰学（幕府禁天主教后，主要通过新教国家英国和荷兰交流，又以荷兰在东印度群岛殖民充当了日本接受西方文化的中转站，故当时日本称西方自然科学为兰学）。公元1850 年大村自大阪回乡后，开始翻译荷兰兵法书并接受宇和岛藩主伊达宗城的聘请，设计建造炮台和战船。大村在宇和岛藩任职的七年内，曾两次去长崎游学，学了不少军事知识和制造武器的技术。大村的辉煌从倒幕运动开始，公元1865 年，长州藩任命大村为军制总督，着手军制改革，奠定了日本近代军事制度基础。不过他废除藩封建军制，极力主张“兵权归一”和“征兵制”等，这相当于取消了武士阶层的实际存在以及其特权，于是1869年大村在京都被刺杀，时年四十六岁。



山顶的群像

1982 年

《峠の群像》

原著	界屋太一

主要演员	
绪形拳	（大石内藏助）
松平健	（石野七郎次）
竹胁无我	（德川纲吉）
伊丹十三	（吉良上野介）

这次又是以赤穗浪士为线索开篇的，不过这次既不是说浪人也不是说将军，而是通过这些义士与幕府上层描绘了江户幕府发展到顶峰时的市井生活，所谓山顶的群像，山顶二字便是对这一繁华时代的客观评价。城下町发展而来的町人文化大放异彩，商人随着经济的发展已经逐渐兴起了，但是商人毕竟是商人，不管有再多的钱，不能自己主宰命运还是随时有财产被剥夺的可能，于是养成了安于享乐的人生观，因为这种观念而兴起的各种江户时代娱乐文化和奢华的世风（如歌舞伎等）开始闪烁出耀眼的光芒。



春日局

1989 年

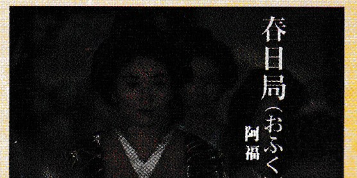
《春日局》

原著	桥田寿贺子

主要演员	
大原丽子	（春日局）
丹波哲郎	（德川家康）
中村雅俊	（德川秀忠）
江口洋介	（德川家光）



斋藤福子生于战国乱世，后经秀忠与家康的首肯担任江户幕府三代将军德川家光的乳母，并成为后来大奥（将军家后宫）第一任总管。她深得江户幕府前三代将军的信任，在后来的将军立嗣问题上起到了决定性的作用，在对待家光的教育上，她并没有一味放纵，而是信奉体罚教育，不过在体罚教育之外她又为家光培养了很多值得信赖的玩伴，这些玩伴后来都成为辅佐家光的幕府栋梁。从一介浪人之妻到将军内廷第一人，影片诠释了春日局一生丰富的情感、教养、知性美。这些在后来的《大奥》一剧中都有很好的表现，不过本片在刻画女性柔美一面上更花功夫。江口洋介演绎的家光给人一种很另类的感觉。



宛如飞翔

1990年 《翔ぶが如く》

原著	司马辽太郎
主要演员	
西田敏行	（西乡隆盛）
鹿贺丈史	（大久保利通）
加山雄三	（岛津齐彬）
林隆三	（胜海舟）

西乡隆盛，1827年生于鹿儿岛。幕末时，与木户孝允、大久保利通并称"维新三杰"，以"尊王攘夷"为思想结成萨长（萨摩、长州）联盟，推翻幕府。直到制定了如1871年"废藩置县令"等维新制度。不过西乡属于脱亚派的代表，和木户孝允、大久保利通的"亚洲雄飞论"有冲突，1873年（明治六年），鼓吹"征韩外侵"的他没有得到响应，郁闷回乡。明治新政府实行四民平等、废除俸禄政策，严重损害了士族利益，此时被看成士族领袖的西乡隆盛因"征韩论"失败回乡，激化了这种矛盾。士族抗拒中央，不缴赋税，不行废刀，甚至还派出暗杀团准备去东京暗杀大久保利通，西乡就是这种情况下被推举为领导人。



1877年2月15日上午9点，西乡隆盛冒着南国罕见的大雪以"新政大总督征伐大元帅西乡吉之助"的名义进行了阅兵，并打出了"新政厚德"之旗，史称"西南战争"。然而半年之后就被政府军彻底击败，西乡在城山之战后随部下自杀。隆盛的一生是离奇的，前半生是维新的功臣，后半生又是维新的罪人，不过始终还是功大于过，于是在1889年《大日本宪法》颁布后被特别赦免，恢复了名誉。

德川庆喜

1998年 《德川庆喜》



原著	司马辽太郎
主要演员	
本木雅弘	（德川庆喜）
管原文太	（德川齐昭）
水野真纪	（たみ）
杉良太郎	（井伊直弼）
渡边澈	（西乡隆盛）
花柳锦之辅	（孝明天皇）

庆喜出生于德川御三家之一的水户藩，父亲是水户齐昭，排行第七。十一岁时奉将军德川家庆之命，过继到御三卿（这是八代将军吉宗为了延续他血脉而以纪伊为宗家，将三个非嫡子分为三卿，仿效御三家而来的制度）第七子，继一桥家。后纪伊一脉绝嗣，于是以养子身分成为十五代将军。作为末代将军，其将大政奉还的深明大义为日本避免了可能的战乱和流血冲突，得到后世的赞颂，被认为是明治维新赖以成功的根本。影片也是以正面角度来描写他和他创造的时代。

八代将军吉宗

1995年 《八代将军吉宗》

原著	ジェームズ三木（詹姆斯三木）
主要演员	
西田敏行	（德川吉宗）
大泷秀治	（德川光贞）
夏木孝明	（柳泽保明）

德川吉宗是御三家中的纪伊德川家，是初代将军家康第十子赖宣的孙子，德川光贞的四子，"吉"是拜领当时将军纲吉的下字为上字。所谓"御三家"是第二代将军秀忠时家康为其制定的德川家宗法，原因在于家康的长子、次子先后因为织田、丰臣的关系无缘继承家业，而秀忠虽然有治国之才，但是必须要防止其他儿子觊觎将军之位，于是他规定，在将来一旦作为嫡传的宗家无嗣，那么将由御三家的后人出任将军一职，而御三家则分别选择了家康的九子义直（封于尾张）、第十子赖宣（封于纪伊）和第十一子赖房（封于水户），因为此三子最幼，不足以对将军位造成威胁，也只有这三家的嫡长子能和将军一样用德川姓，其他的只能姓松平。



由于兄长先后去世，二十一岁的吉宗继承了纪伊德川家。此时七代将军家继继位，然而八岁就大病而死，于是德川宗家绝嗣，通过激烈斗争，吉宗当上了将军。此后他雷厉风行地采取了一些诸如新经济政策、废除御侧用人、启用"炎之奉行"大冈忠相，这一系列动作被后世称为享保改革。在民政方面，他建立了亚洲最早的专业消防队"江户町火消组"，创建了亚洲最早的公立医院"小石川养生所"为无钱穷人治病、设置百姓投诉的"目安箱"，可以说在明治以前就为日本建立了法制社会的框架。因为改革米制还被冠上了"米将军"的头衔，并且热衷西洋自然科学并开放了西方传教。影片也算是当时的豪华阵容，和之前的三部大河剧低收视率相比，这部剧的收视率很高。

新选组

2004年 《新选组》

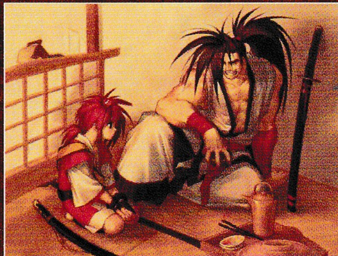
原著	三谷幸喜
主要演员	
香取慎吾	（近藤勇）
山本耕史	（土方岁三）
铃木京香	（阿梅）
藤原龙也	（冲田总司）
オダギリジョー	（斋藤一）
优香	（深雪太夫）
江口洋介	（坂本龙马）
石黑贤	（桂小五郎）
菊川怜	（几松）
筒井道隆	（松平容保）
中村福助	（孝明天皇）
野田秀树	（胜海舟）
宇尾刚士	（西乡隆盛）
石坂浩二	（佐久间象山）





1853年，美国将军培里（Mathew. C.Perry）率"黑船"四艘进入三浦半岛的浦贺港，提交"日皇国书"，要求开国通商，幕府极为狼狈。1854年3月，培里再率军舰进入江户湾，幕府被迫在横滨签订《日美亲善和约》，开放下田、箱馆，供给美军淡水、粮食，保护漂流船员，准许美国人上岸，在下田设领事馆等。消息传出，以长州、萨摩等藩对幕府已经表现出不满。1863年，作为幕府警察部队，以十四代将军德川家茂上京时招募的护卫（近藤勇、土方岁三等）以及京都守护会津藩藩士组成的"壬生浪"，后被朝廷授予"新选组"的组织成立，从此为幕末的腥风血雨增添了浓重的一笔。这部影片堪称豪华，几乎启用了当时能够找到的所有偶像男星，风头可谓一时无两，即便在国内的火爆也不亚于日本。

代表游戏一览







反映江户时代的游戏，显然前期的岛原之乱和后期的明治维新更多一些。其实早期如《大盗伍佑卫门》系列"、《侍魂》系列"都还算是浓郁江户风格的游戏，不过加入了很多原创要素，严谨度稍差。历史游戏老厂光荣和这一时代的接触要上溯到1988年的《维新之岚》一作，《维新之岚 幕末志士传》的三个剧本分别是《苍龙之飞翔》（坂本龙马篇）、《白虎之咆哮》（土方岁三篇）及《维新之岚》（新人物篇），当然目的只有两个，尊王复古还是佐幕开国。游戏中的论战系统很有特色，《三国志11》的舌战多有借鉴。新选组题材的第二次辉煌已经是2004年的事了，这一年的新选组游戏随着大河剧《新选组》的热播而呈燎原之势。《风云新选组》、《新选组群狼传》等游戏在这一年层出不穷，当然也有像《恶代官》、《江户》那种比较轻松恶搞的游戏。

其实不仅是这种完全以真实历史为背景的游戏，江户时代对日本文化巨大的影响力在很多完全跟历史无关的游戏中也能感受到其魅力，譬如"《太鼓之达人》系列"，虽然里面大部分曲子都来自现代流行乐，但我们依然能感受到来自江户时代的浓郁文化气息，这是日本游戏在文化包装上的一大特点。

西北偏北

在那个大时代里，人很小；在现在这个小时代里，人更小。
——题记

序

西北偏北，就是兰州。

最初对这个陌生的城市产生好感，乃是因为《读者》与《游戏机实用技术》这两本"MADE IN 兰州"的杂志。在漫长而无聊的青春期中，每每我举头忧伤，抑或是低头闷骚的时候，这两本杂志的到来总是能将我从湿淋淋的低潮中打捞上来。《读者》带给了我无数的触动与感动，而《游戏机》则带给了无数的轻松与快乐；它们一个是我码字生涯的启蒙者，另一个则是我次世代游戏生涯的启蒙者。更重要的是，它们都是我远在兰州的，相见不如怀念的朋友。子曰：有朋自远方来，不亦乐乎？每当我从书摊上拎起一本新杂志的时候，心中的确就是不亦乐乎。

后来，我在高中时代暗恋了两年之久的漂亮姑娘考上了兰州大学。这样一来，兰州在我的心中霎时间便升华到了伊甸园的高度。前两天，我无意中翻开了自己高考结束的那个暑假里写下的日记，结果在其中的一页里，我看到了如下的内容："想念她的时候，我便会站在在夕阳下发呆，目光深邃地向着西北方向眺望过去。因为我知道，一个美丽的天使即将会在那里飘然降临。"不过遗憾的是，那段纯情的日子已经像水一样流走了，现在一切都已经恍若隔世。

再后来，我的室友、来自兰州的精壮汉子马千山对自己家乡不惜余力地赞美令我彻底领略了这座城市的魅力。尽管在大学的四年中，二手的理想主义者马千山时常会经历一百八十度的革命性思想转变，然而有一条品质却从来不曾有过分毫的改变，那便是他对故乡的爱。不错，他爱兰州，爱得矢志不渝热泪盈眶。用他自己的话来说，他出生在兰州，就像是无意中掉进河流的一滴水，这一掉进去，就再也分不开了。

我仍然记得，马千山在临别之时用了这样一句话来形容自己："我是一个带着根的流浪人。"

现在想来，这句话说得似乎一点都不错。

1

虽然已经时隔五年有余，然而直到今天，我却还是时常想起2002年的那个骄阳似火的夏天。那个时候，我就像是一只懒洋洋的企鹅，拎着沉重的行李晃晃悠悠地踏进了异乡象牙塔的大门。我在南门大学气势恢弘的门口稍作停留，默诵海子的诗歌："我是浪子／我戴着水浪的帽子／家乡赶走我／灯火吹灭我／来到酒馆和城市"诵读完毕后，我又一次匆匆踏上了征程。位于校园西北角的六号宿舍已经近在咫尺，而我漫长的旅途也终将在那里划上句号。

我在灰尘遍地的六舍大厅中滞留了将近两个小时，这才办完了各种繁冗复杂的入住手续。"喏，你住在6307寝室。"面无表情的更年期大婶如是说，随后便从抽屉里掏出一把钥匙扔到了我的面前。我轻声言谢，随后便拖着精疲力尽的身心顺着大婶指的方向向着自己的目的地蠕动过去。传说中的6307位于宿舍三楼的一个阴暗角落，除了我之外，还有何墨、刘义达与赵景树三人共同在此蜗居——呃，在这里需要说明一下，那个时候，来自兰州的西北汉子马千山同学还尚且不是睡在我上铺的兄弟，而仅仅是住在我们对面的邻居而已。

是时，马千山贵为6308的寝室长，时常穿着一双脏到极点的板鞋，常年不洗头发，更令人发指的是，这小子在走投无路的时候，竟然还会把穿了一个星期的内裤翻过来继续再穿一个星期……当然，以上的这些恶习都是我们与其相熟后才逐渐了解到的。五年前，当我们初次相见的时候，这厮还俨然是一只道貌岸然的优雅禽兽——且说那一天，我正在装模作样虚与委蛇地打扫着寝室门外走廊的卫生，不料对面的寝室门突然一开，而后便窜出了一个身着白色T恤与白色短裤的少年。"很勤劳么，同学！"一尘不染的白衣少年向我微笑颔首道，"喏，我叫马千山，兰州人，是对面6308寝室的寝室长。"而后，随着两只手紧紧相握的这样一个动作，两个混混之间的友谊便这样拱出了第一片萌芽。

初来大学，理想与现实之间的落差往往会让初入象牙塔的学子们心头不爽。譬如说，在我原本的想像中，大学的校园就是一个24小时营业的巨型游乐园，而我们则在其中可以尽情狂欢尽情折腾，借此来弥补我们在高中三年浪费掉的美好青春。然而不幸的是，这个朴素的阶级愿望最终还是被一张无情的课表无情地碾碎了——从周一到周五，从早八点到晚五点我们全都有课，课程强度堪比恐怖的地狱高三，这实在是有些惨绝人寰。

"妈的，老子好不容易才踏过了高考这个扯淡的独木桥，没想到辛辛苦苦地熬了三年，结果一夜就让那帮教务处的××弄到了解放前！"宿舍熄灯后没多久，睡在我对面的刘义达便迫不及待地控诉起了自己对课表的不满。

"没错，现在大学教育不都提倡自主能动性吗？"何墨接过了刘义达的话茬，继续说道，"现在可好，瞅这满满当当的课，还自主能动个屁！"

且说我刚刚酝酿好了愤怒的情绪，准备接过两位战友的枪，继续对学校的混蛋体制狂喷一通的时候，睡在我上铺的赵景树却突然幽幽地开口道：“你们也太偏激了呀，在我看来，学生的天职本来就是学习呀，因此学校有着这样的安排，也是为了我们好呀。”

三个以“呀”结尾的陈述句宛若白魔导士随手放出的沉默魔法，瞬间便让三个混混失去了语言能力。阳春白雪的赵景树鹤立鸡群地矗立在三个混混之间，强烈的反衬令高尚者显得更加高尚，而猥琐者显得更加猥琐。是时，由于彼此之间还不相熟，因而我们并无法判断赵景树究竟是真的热爱学习还是在故意装逼。然而无论是哪种原因，正所谓道不同不与之谋，我与何刘二人也只好带着一肚子未能发泄的怒火沉沉睡去，养精蓄锐准备应付第二天的变态课程。

说实话，我们在大一时所接触的课程实在是没什么技术含量可言。大家终日要与微积分以及所谓的经济学基础学科眉来眼去，这实在是生命中无法承受的无聊。更加令人崩溃的是，这些课程的任课老师们大多是一些身材臃肿的中年男人，即便是偶尔出现一两个中年女人，那么她们的长相也一定是无限接近于中年男人，丝毫见不到半老徐娘风韵犹存的范儿。俗语云没有车头带，火车跑不快。因而在缺乏美女教师这种重要源动力的情况下，我们自然也就对上课一事提不起丝毫的兴趣。于是，在某次微积分课间休息的时候，我便一脸狞笑地窜到了教室的后排，奋力煽动何墨与刘义达随我一起翘课。我手舞足蹈，口水飞溅地引诱二人曰：“学校南门外有一家游戏厅，虽然地方不大，但正所谓麻雀虽小五脏俱全，大家在其中尽享欢愉时光，不亦乐乎？”

正当何刘二人四目相对，内心进行着激烈斗争的时候。坐在后排的马千山突然把头凑了过来，用十分夸张地语调振臂高呼道：“不自由，毋宁死！同志，算我一个吧，何如？”

正所谓独乐乐不如众乐乐，于是大家相视一笑，随即便用索尼克的速度一起冲出了教室，来到外面的广袤天地中去寻找所谓的快乐与自由。

伟大的投资风险理论告诉我们，收益与风险这两个要素永远是成正比关系的，而寻求自由这种行为自然也要遵循这个恒久不变的定律。翘课诚然能为翘课者带来很多的快乐，然而为此所要承担的风险也是同样巨大的——某些老师会在上课之前先掏出一个唤做“花名册”的小本子来，而后便温柔地逐一呼唤我们的姓名。当然，凡是得不到回应的，该老师便会使用鲜红的圆珠笔在其姓名后划出一个触目惊心的大叉。而一旦某个倒霉蛋不幸集齐了三枚红叉之后，便可以凭借此花名册去教务处中换取该门课程的重修通知书一张。

当然，以上这些事情都是我们在接到数份重修通知后才知道的。当然，这一切都是我们咎由自取，我们也只好默默地吞下这颗苦果。不过令人惊讶的是，马千山虽然与我们一起逃课打游戏，然而却屡屡在老师的扫射式点名中幸存下来，到头来竟也能在期末考试中门门涉险PASS，这样我们感到了严重的心理失衡。“这不可能！这不公平！”我们在他面前声嘶力竭地大吼道。然而相貌神似泛东亚地区少女偶像金城X的英俊少年马千山狞笑一声，仅用一句：“一切用科学无法解释的事情，到头来都可以归结到长相上。”便让我们统统闭了嘴。

尴尬往事自然是不堪回首，不过索性除了重修通知这个劳什子的玩意儿之外，我们毕竟还在那家空间逼仄的小街机厅中收获了不少的快乐。且说在当时，我们四人在小街机厅中耍得最多的游戏便是神作《KOF98》。我从小学时代便开始在拳皇界厮混，经过了多年的摔打磨练之后，当时也俨然能算是称霸一方的地头蛇。因而，在与何墨与刘义达的对战中，我时常能在运气好的时候轻轻松松力拔三人。然而不幸的是，这种轻松在与马千山狭路相逢之时便会莫名其妙地一溃千里——马千山的八神用得实在是有些鬼斧神工，一招神出鬼没的百合折便将我打得七荤八素不说，但凡一个不留神，两段葵花外加一记八稚女便会毫无悬念地接踵而至。只听得万年留级生草薙京哥哥一声惨叫，而后便是少儿不宜的血腥场景……以上的场景如是再三地上演了数次，而我也只得心诚悦服地承认自己技不如人。

在这里，我不得不插上一句嘴——据江湖传闻，兰州少年马千山接触《KOF》仅仅一年有余。由此看来，倘若是想要在某款游戏中取得骄人成绩的话，那么须得要有一分天才加九十九分的汗水才能够达成野望。而且，这一分天才往往要比九十九分的汗水来得更加重要。

现在回忆起来，真不知道当时的我们怎么会有如此旺盛的精力。那个时候，我们终日在街机厅中尽情放纵不说，晚上回到宿舍之后竟然也没有一丝的困意。几个荷尔蒙分泌过剩的少年聚在一起耳语一阵，随后便拍板决定要从明天开始挑灯夜战，拉开午夜场狂欢的序幕。于是在第二天一早，我们便合伙凑钱搞来了一台二手电视和一台二手PS（不买PS2乃是因为没钱）。插上电源与AV线，按下OPEN键放入盗版盘，雪白的开机画面过后，华丽的《传说》大战便紧接着一触即发。大家坐在二手PS前鏖战，不知不觉间便从日当正午一直战到了星斗满天。这个时候问题就来了，依照学校的规定，学生宿舍在每晚十一点的时候便要准时熄灯，这对于激战正酣的我们来说实在是一个噩耗。不过索性上有政策下有对策，出生于电工世家的衡水籍少年何墨主动请缨，没费多大力气便从楼道里引来了一根电线，从而保全了我们在深夜继续狂欢的权利。

起初，6307有通宵游戏打一事仅仅是流传在少数人之间的小秘密。哪知道一传十十传百，不久之后，它便变成了众人皆知的秘密。于是，在那个疯狂的初冬时节里，6307以它特有的包容气息，接待了大量来自五湖四海的朋友们。从东北到台北，从蒙古到蒙大拿，各路格斗好手齐聚6307共享狂欢之夜。真是年轻的朋友一相会，比什么都快乐。

在6307转职为通宵游戏室的这段日子里，从中获益最多的赢家依然是非马千山莫属——老马不但格斗技巧高超而且人品极好，不猥琐不耍赖不用段末奥义羞辱对手的“三不”原则每次都让大家输得心服口服。除此之外，马千山同志还有着仗义疏财的优秀品质。且说老马每次大胜之后，他都会在兴奋之余领着众人在深夜之时翻出学校，来到附近二十四小时营业的永和豆浆中请大家吃豪华夜宵。“今儿晚上我高兴，大家随便吃！”马千山在我们奋勇饕餮的同时慷慨地如是说道，十二字箴言高屋建瓴掷地有声，把参加夜宴的战败者们全都感动得无以复加。大家在唏嘘之余纷纷表示，能够败在马千山这样的侠义之士手上，也算是一种缘分。

正所谓几家欢喜几家愁，不夜城6307令一部分人欣喜若狂的同时，也让其他的一部分人恨得牙根痒痒。这其中，6307的原住民，著名学习男赵景树同学便是这憎恨派中的典型代表。实际上，为了照顾寝室中这个早睡早起的异类五好少年，我们这帮夜夜笙歌的混混们已经表现出了足够的收敛，只是无奈有时理智的确控制不住感情。每当有人使出妙招之时，大家还是按捺不住，不禁要在夜深人静的时刻群情激昂地啧啧感叹一番。平白无故被人扰了清梦已经足够令人恼火，倘若再加之被光怪陆离的劣质烟头熏得七荤八素的话，那么受害者的怒槽自然就会毫无悬念地达到MAX状态——来6307找乐的兄弟们大多都是烟龄多年的老烟枪，各种劣质尼古丁混合在一起的味道，的确有些让人难以容忍。

然而赵景树毕竟不是马加爵，崇尚和平的他并没有拿包裹了胶布的沉重铁锤来敲我们的脑袋。他仅仅是大笔一挥，采取了非暴力不合作的方式来与我们斗争。于是在不久之后，一封反映6307寝室“窃电打游戏，且影响其他同学休息。”的信件便静静地躺在了校长信箱之中。学校的反应速度很快，收到举报信不过两三天的光景，便有学院领导纠集宿舍管理员夜袭6307。熟料纠察大队对困难估计严重不足，五六个人刚刚闯进房门，还未及训斥便被滚滚的浓烟所击溃，一名年事已高的学院领导还险些心肌梗塞当场歇菜——在这里要说明一点，来6307找乐的绝大多数兄弟们都要过经典的《寂静岭》，因而大家一致认为，在午夜时分把寝室弄得烟雾弥漫是一件很有情调的事情。然而严谨刻板的领导们却显然不能认同我们的搞法，他们只知道窃电打游戏已经是性质恶劣，再把寝室搞得像个烟囱一样则更令



人是可忍孰不可忍。于是末了，全部在场的弟兄们都被要求在三天内交上五千字检讨一份，随行的宿舍管理员也顺势剪掉了我们偷接来的电线。这样一来，6037顿时变得漆黑一片，宛若我们当时的心情一般绝望。

被校方这样整治了一通之后，大家深夜游戏的激情自然也就烟消云散了。不过激情虽然已经褪尽，我们却也留下了十分严重的后遗症——身处6307的我们外加隔壁的马千山早习惯了熬夜的生物钟，因而每每到了夜半熄灯时分，大家便像是要遭遇末日审判一般惶恐，纷纷躺在各自的床铺上辗转反侧，痛苦的呻吟声也是一浪高过一浪，场景惨绝人寰得简直让人不堪回首。

与此同时，由于那封扯淡的匿名告发信，我们寝室内部的人际关系也开始不可避免地紧张起来。我们与赵景树虽然同处一室，然而从那之后便不再也没有互相说过一句话。大家都视对方为空气，谁瞧着谁都别扭。

不过幸好当时已经到了学期末，没过几天，宿管会便在宿舍大厅中贴出了自愿调换宿舍的通知与申请表。于是没什么好说的，我们便抓住了这个大好机会友好地请学习男赵景树同学滚出了6307；而另一方面，充斥着五好少年的6308寝室也一脚把害群之马千山踹了组织。这样一来，6037与6038便全都欣然接受了两个被驱逐出境的难民有关移民的申请，从而皆大欢喜地完成了这次转会工作。于是，在调换寝室全部手续办妥的那一天，马千山便一脚踢开了6307的大门，气宇轩昂地高叫道："同志们，我成功地向组织靠拢了！"

正所谓禽兽见禽兽，眼泪流不够。于是大家"猩猩相惜"（不是错别字）地抱成一团，彼此动情地高叫道："新生活，终于到来了！"

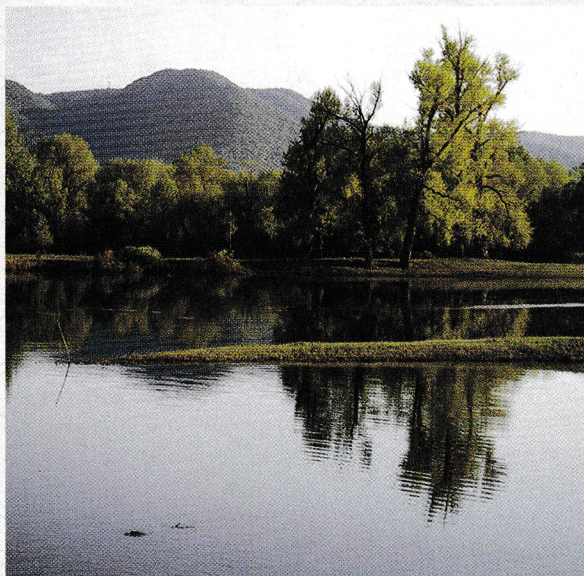
2

转眼之间，马千山来到6307寝室便已有了两个月的光景。在这六十多个日日夜夜中，大家依然深夜无眠，充斥着各类荤段子卧谈会动不动就要开到凌晨三四点，实在是有趣的很。不过话又说回来，卧谈会虽然很有趣，然而这种昼夜颠倒的生物钟倘若长久持续下去的话毕竟也不是个事儿。于是在某一天的卧谈会上，马千山毅然提出了用啤酒疗法来根治我们失眠的建设性意见。"在飘飘欲仙的情况下甜蜜地进入梦乡，你们不想尝试一下吗？"马千山的嗓音低沉而浑厚，在黑暗中足以给人一种可以信任的假象。

于是我们便听从了马千山的建议，在每天睡觉前都要开怀畅饮几瓶传说中的"催眠啤酒"。然而人生在世不如意事常八九，一个月的酒喝下来，不但失眠状况没有得到任何的改善，我们四个反而在酒精的灌溉下全部转职成了酒鬼。结果从那之后，我们便秉承着"一餐不啜酒，嘴里要淡出鸟来"的思路，开始一天一小酒，三天一大酒地开怀畅饮起来。后来喝着喝着就喝成了习惯，于是我们高兴的时候喝，不高兴的时候也要喝；有情趣的时候喝，没情趣的时候创造情趣也要喝。倘若实在想不出任何实醉理由的话，我们便会跑到校门口的小街机厅里举行举行一场"酒池肉林杯"《铁拳》大赛，最终胜出的选手可以享受白吃白喝的最高待遇，而被打入败者组的三人则要AA制平摊酒钱，合力担负起赡养胜利者的责任。

且说喝酒这种事情，自然是喝到尽兴之处才算达到目的。于是每次深夜饮酒之时，我们必然都会喝得酩酊大醉。喝醉后的人大多都爱闷头睡觉，而我们在喝醉之后却喜欢不停地说话。从酒馆到学校，从操场到宿舍楼，从楼道到寝室，从推开寝室的大门到爬上各自的床铺，在这些过程中，我们始终在不停地说话。上嘴唇碰下嘴唇，妙语连珠、翻来覆去、颠三倒四、口水飞溅、连绵不断、生生不息，仿佛是一台永远不会落幕的脱口秀节目，周身上下都散发着颓废的狂欢气息。

在我们四个贫嘴之中，马千山的话又是最多的。天知道他到底哪里来得那么多话要说，总之，我们其中最能撒酒疯的人都已经打起了呼噜，可是老马却还是在不停地说着话。那些话大抵都与他的故乡兰州有着千丝万缕的联系，他似乎是想要与我们倾诉些什么，可是仔细听下去，他又像是在自言自语。总之，没有人理解他究竟为什么要说这么多的话。也许，他是想要一直醉到梦里去吧，我曾经这样猜测过。



"我……跟你们说，我是真爱兰州啊！"在酒精的作用下，马千山情绪亢奋地在黑暗中对我们说道，"几乎是每天晚上，我都能梦见自己在兰州的大街小巷上奔跑……呃，有的时候，我还梦见自己坐在黄河边上发呆。黄河……黄河就是好，有了黄河的兰州就是好，城市里有条河就有了灵气。南门这边儿就不行，若大一个城市连个水坑都见不着，早得像非洲似的……"

"马千山，你他妈给老子住嘴！别仅着自己喝高了点儿就跟这儿扯咸淡啊！"生于此长于此的南门土著刘义达闻言后颇有些不悦，于是便借着酒劲冷语反击道，"在这儿呆得不爽你就赶紧滚蛋，别老干这种端起碗来吃肉，放下筷子就骂娘的牲口事儿。"

"……老刘你先别上火。刚才我说我怀念兰州，实际上是在怀念一种生活方式。"马千山用略带歉意的语气继续说道，"现在，我时常会被一种放逐感所困扰，而这种放逐感总是让我忧伤不已……"

实际上，以上所记录的这段话，仅仅是我们在酒后为数不多的，可以归类为形而上的纯洁对话之一。更多的时候，我们的对话大抵都是围绕着姑娘们的胸脯和大腿而展开的。在酒精力量的驱使下，我们摘下了白天道貌岸然的面具，回归了自己的原生态。狂野、凶猛、赤裸裸的感情宣泄，这样毫无保留的心理体验只有在深夜醉酒的时候你才能体会得到。做一个纯粹的人难到有什么错吗？既然没错，那就喝！喝他个天崩地裂海枯石烂了事！

现在想来，那个时候我们动不动就疯狂，为了屁大一点事儿就能喝得烂醉，然而在面对自己的学业之时却没有哪怕是一丁点儿的关心。没错，那的确是一段扯淡的时光。不过扯淡就扯淡吧，我们从来就不曾为此有过丝毫的后悔。年轻本来就有一部分是要用来疯狂的，一个人倘若从来没有疯狂过的话，那么他的青春无疑就是不完整的。

就这样，我们醉了又醒，醒了又醉。时间在我们欲仙欲死的表情中一晃而过，而我们却丝毫没有察觉。且说那个深夜，我们又买了啤酒和花生准备一醉方休。然而刚刚喝到兴起之时，住在我们斜对面6310的另一名不着调少年孙夏突然蹦了过来，只见他一脸严肃，一本正经地问道："那个，你们谁复习完微积分了？"

"复习？还完？"马千山闻言不禁嗤笑着反问道，"没事复习那玩意儿干吗，闲得发慌么？"

"……大哥，你是豁出去了是吧。"孙夏摆出一副哭笑不得的表情说道，"下下礼拜就微积分期末考了，你不知道么？"

"你说什么？？"整个6307同时咆哮了起来。

"下下礼拜三就是微积分期末考试了，"孙夏被我们过激的反应吓了一跳，"莫非……莫非你们还不知道不成？"

"你答对了。"马千山先是故作镇定地摆了摆手，随即便凶相毕露地高叫道："快说，你那儿有微积分的笔记么？赶紧交待！"

有了上学期挂科的教训，这一次大家都不敢怠慢。于是整个6307寝室全体出动，风风火火地穿梭于六号楼内的一个个学风模范寝室内，哭天喊地外加威逼利诱，几乎是连借带抢地弄来了各科的笔记。这个举动让坐落于六号宿舍楼下文印店的中年妇女老板欣喜不已，每每见到我们抱着厚厚的本子向她的店铺走来，便会一扫安逸地抬抬她肥硕的肚皮，这个动作屡次把我们搞得不寒而栗。

我们战战兢兢地坐在课堂中，试图能在最后一节微积分总复习课上找到最后一丝生存的希望。然而事实是残酷的，幻灯片上的板书比几个月之前显得更加天书，我们将绿色的课本翻动得悉悉索索作响，企图寻找中年男人在黑板上用粉笔画出的如同涂鸦的数学符号究竟代表什么意思，然而不幸最终未遂。大家万分绝望地面面相觑，感觉自己距离挂科地狱只剩下了一步之遥。

确实到了发奋的时候了，最后一周复习迎考的日子只能用痛苦来形容，教室里与图书馆中永远是一副人满为患的光景，6307全体成员无奈蜗居于寝室中奋力拼搏。我聚精会神地与《微积分习题精解》大战三百合，无奈却总是屡战屡败，大量的脑细胞如同暴雨后倒伏的麦子一般纷纷阵亡，而布满沟壑的重要器官也在徒劳地挣扎了一阵之后宣告罢工。我绝望地向四周看了看，发现其他的三个贱人也是一脸无奈的表情。"怎么办？"我振聋发聩地向他们吼道。另外三人集体沉默，良久之后，马千山才叹了口气缓缓开口道："他娘的，听天由命吧。"

后来，再距离微积分开考的前一天，6307的全体成员又聚到小游戏厅中打了一场"反挂科杯"《铁拳》大战。结果马千山在循环赛中不幸连输三阵，不得不说是大凶之兆。有些迷信的马千山见状大骇，为了提升自己的人品，有些惶恐他当即宣布，倘若自己能够在这次凶多吉少的期末考试中幸免遇难的话，那么他便会独自出资为寝室里添置一台PS2，以此来感谢慈祥的上帝老爷对他的眷顾。



结果在考试当天，我们四个人鬼鬼祟祟地坐在考场的最后一排，充分利用了“考试考得好，全靠眼睛瞟”这条秘诀，在互相掩护的前提下八面玲珑地一顿猛抄。而在考试结束后，总感到心中没底的马千山又大搞公关工作，拎着几样进口水果敲开了微积分任课老师家的大门。就这样折腾了一大通之后，我们终于得以涉险过关，颤颤巍巍地爬到了及格线之上。

拿到成绩单后的第二天，我与何刘二人便围坐在寝室中一台崭新的PS2面前共同耍起了《WE》，狂欢之余，何墨不忘一挑大拇指，对马千山赞叹道：“够意思，老马，言出必行，果然是条汉子！”

“滚蛋吧，别得了便宜还卖乖了。”马千山悲喜交加地回敬道，“为了给你们这帮混蛋履行诺言，我连回家的路费都用光了。你们几个谁能学个雷锋，帮我去火车站买张回兰州的票啊？”

今宵酒醒何处？身处兰州的马千山扇一扇翅膀，南门某大学的学生宿舍中便卷起了一阵台风——乱起了你就算是打死我们我们也无法相信，仅仅只是相隔了一个暑假的光景，身为酒鬼兼游戏狂的混子马千山竟然就摇身一变，成为了一个积极要求上进的进步青年。没错，早在暑假刚刚过了一半的时候，我与何刘二人便先后接到了马千山企图洗心革面的短信。在这条看似装逼的短信中，马千山言简意赅地表示他将以一个崭新的精神面貌来迎接新学年的到来，同时希望我们届时不要太过吃惊。当时，我们只当这是老马喝多了说的醉话，于是大家仅仅是一笑而过，谁也没有把它放在心上。孰料在一个月后，言出必行的马千山竟然真的顶着一颗光头赫然降临在了6307，着实把我们吓得不轻——我虽然知道削发铭志的典故，然而头部形状如同丘陵地带的公路一般起伏不定的马千山是否应当采用这种方式来铭志，这显然是很值得商榷的。

我们的惊骇还没有完全消散，蜕变为光头少年的马千山便再接再厉地宣布了一个更加骇人听闻的决定——X大经济学院著名的意淫家、偷窥家、资产阶级猥亵家、业余诗人马千山同学（说到这里，这厮还故意用拳头狠命地捶了几下胸口，宛若猩猩）于今日起决定弃酒从政，准备以绝对草根的身分参加下星期举行的校学生会换届改选，并积极争取学生会会长一职，积极为广大的莘莘学子们谋求福祉。

马千山的话还没有落音，6307的其他三名贱人却早已经笑得满地打起滚来。何墨用手点指马千山，一脸不屑地嗤笑道：“弃酒从政？还想当学生会主席？老马，你大爷的，老实交代吧，你他是不是刚才又在火车上喝大了？”

正坐在二手PS2前回味《女神侧身像》的刘义达也在一旁煽风点火，现学现卖地复述起了瓦尔基里在面对人贩子巴达路克时所说的台词：“哪怕是最为黑暗的心灵，也会有被微光照亮的时刻吗？”

马千山并不理会何刘二人的讽刺，他大手一挥，随即便大声向我们诘问道：“凡人们，你们可知道巴西男人达米奥的光荣事迹？”

见我们把头摇成了拨浪鼓，马千山便开始自顾讲起了故事。话说1984年，身为普通汽车司机的达米奥突然宣布竞选巴西总统。为此，他数度攀登上680尺高的电视塔和330尺的旗杆，发自肺腑地大声疾呼道：是一股莫名其妙的力量，激励我为饥饿者和受压迫者出来说话。“当然，达米奥是以无比真诚的态度来说这些话的，这其中绝没有一点矫揉造作的意思。”在讲完整个故事后，马千山又迫不及待地补充道。

“很好，很强大。”刘义达重重地点了点头，随即又冷静地反问道，“不过老马，这事儿跟你又有什么关系啊？”

“我靠，话都说道这份儿上了你们还听不明白？”马千山作无奈状摇了摇头，“首先，即便是最为蝼蚁众生的草根阶层，也有可能摇身一变成为英雄；其次，现在学生会里的那帮装逼犯们无一例外全是学校的走狗，也该有一个人站出来，为了咱们这帮任人宰割的学生们说上两句话了。”

话既然已经说到了这个份上，我与何刘便也心有戚戚地闭了嘴。事实上，对于马千山参加学生会竞选一事，我们虽然在表面上嗤之以鼻，然而在内心深处，我们却相信他还是拥有一定胜算的——与我们这帮彻底堕落的混混们比起来，马千山毕竟还着些许的不同之处。他虽然终日流连于小游戏厅和小酒馆中无法自拔，但是在不玩《KOF》不喝酒的时候，他就会蜕变成一个根正苗红的文学青年以及哲学爱好者。倘若你与他相熟，你就会留意到，在他布满瓜子壳和烟头的桌子上，还凌乱地堆砌着数本陀斯妥耶夫斯基与萨特的大部头；倘若你与他相知，你就会习惯他盘腿坐在自己狗窝一般的床铺上，双臂高举直指苍穹，表情凌厉地喃喃自语道：“一起来吧，砸烂这个不平等的世界！”

马千山从来都是一个说到做到的人，于是在一个阳光灿烂的日子里，他像斯内克一样避开了恶犬保安的纠缠，并在校园中最醒目的建筑物——学生活动中心的楼顶，手持一个劣质但功率奇大的电喇叭，向着地面上四处涌动的人们吼出了自己的竞选宣言：

“我看到，这一代最杰出的头脑毁于学生会的狗屁制度！”手握扬声器的马千山化身为金斯堡，情激昂地嚎叫道：“大学本来是一个自由的地方，而我们作为大学的主体，却在处处都遭受着压迫。既然如此，那么我们为何不联起手来，砸烂这扯淡的一切呢……”

学生活动中心的小广场下聚满了围观的人群，一小部分人在听了一会儿之后便嗤笑着离开了，而更多的人却选择了留下。他们饶有兴致地听着马千山充满激情的演讲，双眼中无一不闪烁着兴奋的光芒。压抑太久啦，臭水沟一样的大学生活早已溺死了他们的激情。然而这一刻，这个像疯子一样，挥舞着双臂站在房顶上嗥叫的马千山却唤醒了他们内心深处的荷尔蒙。他们以四十五度角仰望头顶的马千山，不断地鼓掌，疯狂地叫好，气氛在瞬间便疯狂到了顶点。那一刻，马千山在恍然间似乎感觉自己变成在华盛顿林肯纪念堂高呼“I have a dream”的马丁·路德·金，又好像变成了德国作家帕·聚斯金德笔下的香水狂人格雷诺耶。他闭上双眼，无比受用地享受着广场上众人的欢呼，直到两个保安把他强行将他从房顶上架下来的时候，他才从这种飘飘欲仙的状态下重新清醒了过来。

马千山激情演讲一事，无比迅速地在校内舆论中传播开来。先是校内BBS把有关此事的帖子顶上了论坛十大热门帖头条，随后又有学校电视台与广播电台的人跟踪采访。于是没过多久，马千山便一举成为了校内的名人。没有一个名人的背后没有争议，马千山自然也不会例外——随着时间的推移，热衷于此事的旁观者们也逐渐演化成了“挺马派”与“倒马派”两个阵营。这其中，前者认为老马是个不折不扣地革命者，而后者则认为他不过是个沽名钓誉的装逼犯。两派人马在BBS上战得不可开交，形势一度扑朔迷离，充满了戏剧性。

马千山在前线拼命为自己的竞选制造舆论，我们这帮狐朋狗友自然也不能坐视不理。我与何刘两人在不久之后便加入了“马粪”（也即马千山的“粪”丝）阵营，不惜余力地四处鼓吹着马千山的脑中的深邃思想，并希望借此能够拉拢到足够的人气，最终将身为普通白丁的老马一举推入候选人的行列之中。在这个过程中，不断有老马在游戏场和酒场上认识的朋友们加入进了我们的行列中，奋力为老马的竞选事业添起了砖加起了瓦——谁说酒肉朋友百无一用？我们用自己的实际行动推翻了这条道貌岸然的扯淡言论。

终于，由于公众舆论的力量过于迅猛，学校破例将马千山放进了学生会干部候选者的名单之中。这样一来，老马也就成为了我们学校历史上第一名非学校推荐，而是由学生自己提名而产生的学生会干部候选人，创造了一段历史——事后想想，这个

历史创造得实在是有些讽刺与滑稽——一个有着七八十年历史的老学校，所谓的“学生会”中竟然连一个由学生自己来决定的候选人都没有，这简直像个天大的玩笑。

然而令人感到悲哀的是，我们这一次仍然没能打破这个荒诞的玩笑——学生会进入正式选举阶段之后，所有的一切信息便与世隔绝了。几个貌似德高望重的校领导拿着厚厚一叠的候选人资料随意地翻来翻去，谈笑间，墙橹便已然灰飞烟灭。且说一个月之后，学生会新任领导班子高调公布，没有后台的马千山自然毫无疑问地落了选——老马梦想中的学生会会长一职被一个叫做贾林川的小子占据了，而且还有一点要说明的是，我们学校的一个副校长名叫贾森海……呃，有些事情不必说得太过清楚，我想你应该能够明白我的意思。

没错，就是明目张胆的暗箱操作，就是赤裸裸的徇私舞弊。然而我们又能有什么办法呢？这世上不公平的事情本来就是这么多，然而我们面对这些扯淡的事情，却只能保持沉默。我靠，沉默吧，就这么一直沉默吧，像鲁迅大爷说的那样，不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡。

于是马千山最终选择了灭亡。

就这样，一个高尚的学生会会长，一个站在普通学生立场上思考的优秀领导者，在尚未出生之时便被面露谄媚之相的卑鄙者们掐死在了摇篮里。然而相较于我们的愤愤不平来说，马千山的表现却是出人意料的风平浪静。“都过去了，爱谁谁吧。”老马耸耸肩膀，一脸无所谓的表情。

一切又回到了原点，无所谓的情绪又一次完全占领了马千山的身体与心灵。很显然，在经历了一番逼近顶点的激情之后，他重新陷入了几个月前的混沌之中。最明显的两个特征是，他又开始一箱一箱地往宿舍里搬起了啤酒。与此同时，他开始终日坐在寝室的PS2前虚掷光阴，夜以继日地打着一些令人胆寒的恐怖游戏，表情麻木。无数次，我们劝他不妨再次振作起来，重整旗鼓再度辉煌。然而每每这时，他便会像一个百分之百标准的犬儒主义者一般，用玩世不恭地语气说道：“算了吧，这次我算是彻底看透了。所谓的理想说到底还是个扯淡的玩意，真实的生命无非就是皮肤下面的那点血肉。跟死狗一样苦苦地追求那么多，到了最后能剩下点什么？既然‘我来了，我乐了，我爽了，我死了。’和‘我来了，我没乐，我没爽，可我还是死了。’是结局一样的生活方式，那我干吗不善待自己，选择后者省点心呢？”

说实话，老马说的最后一句话其实还是挺搞笑的，然而不知道为什么，我却是没有办法笑出来。

4

最终将马千山拯救出堕落深渊的，乃是一段在后来看上去颇为不靠谱的爱情。没错，这是一个欲火焚身的季节，冬天到了，发春还会远吗？

马千山陷入情网无疑是拥有先兆的，那个时候，在许多个春风沉醉的夜晚里，6307的全体成员总会在郁闷无解时溜达到十三舍门前的草坪上，头顶着深沉的苍穹与漫天的星斗熬夜扯淡。起初，我们谈的大多还是诸如人生理想这类形而上的哲学话题，然而随着夜色的逐渐朦胧，我们的话题格调也便开始迅速地急转直下——由哲学沦落为臭流氓是需要过程的，然而这个过程却可以无比短暂。从自修教室夜归的姑娘们在我们眼前接二连三地闪过，面对此情此景，春意昂然的马千山时常会按捺不住，两片壮硕的肥臀从草坪上拔地而起，继而忘情地振臂高呼道：“啊啊啊，人文学院的姑娘们！你们好吗？”俨然一幅大龄青年亟待求偶的校园风情画。

后来我们才了解到，马千山当时正在与一个网名唤作“飘飘渺渺”的适龄女青年轰轰烈烈地大搞网恋。为此，马千山还把自己的网名“科罗多拉巨蜥”顺势改成了无比恶俗的“情圣小马哥”，并在每晚八点准时登陆 OICQ，与网络那头的飘渺姑娘你侬我侬，互相说一些不着边际的情话。每每调情调到兴起之时，情圣小马哥同学还会在宿舍中放声高歌道：“死了都要爱，不淋漓尽致不痛快，感情多深只有这样才足够表白……”说实话，这惨绝人寰的歌声让我们很想打人，然而来自西北兰州的精壮汉子拥有强大的肱二头肌与肱三头肌，因此我们只得将自己的愤懑重新吞入肚中。

且说缘这东西果真就是妙不可言，马千山在不久之后便得知，这个令他神魂颠倒的飘渺姑娘原来就是我们学校的学生，而且更加巧合的是，这个姑娘竟然就住在我们对面的八号女生宿舍中。“我靠，如果这还不是缘分的话，那还能算是什么呢？”马千山义正词严地朗声道，满脸都是幸福的狞笑。

然而狞笑过后，老马却又不自觉地低头忧伤起来。他忧伤的理由显得天真而荒唐——话说在过去一些寂寞闷骚的夜晚里，我们时常举着一个带有红外线功能的巨大望远目指对面的八号宿舍，并十分淫荡地企图偷窥到美女出浴的销魂场景。而且，还真的有那么几次，碰巧就会有一些防狼意识不强的胳膊或是大腿闯进了我们的视线之中。“你们这帮贱人，你们很可能占了老子女人的便宜！”马千山指着我们的鼻子大吼道，“改天，你们必须要请老子吃火锅！”

吼完之后，老马便拉开自己的抽屉，从层峦叠嶂的垃圾中翻出了一瓶被封印了许久的古龙水，噗哧噗哧地把全身上下都喷了一个遍。于是霎时间，暧昧与情色的气息便开始在6307的空气中四处游走起来。老马揽镜自怜，事无巨细地倒饬了半个钟头之后才面露一个满意的微笑，随后便摇头尾巴晃地遛达出了6307的大门，准备奔赴学校中的花园小广场中与佳人相约。



两个钟头过后，马千山拖着一脸幸福的笑容回到宿舍。我们七嘴八舌地问他情况如何，他先是神秘地闭口不言，后来实在是被追问的急了，这才振聋发聩地向我们大吼道：“《DOA》你们知道吧？旗袍美腿你们知道吧？太极美少女方丽凤你们知道吧？这个飘渺姑娘简直就是她的原型人物！”

于是，混混马千山与美少女丽凤的爱情，就这样没头没尾地缓缓拉开了序幕。我们知道，马千山乃是个业余思想家兼诗人，而貌似丽凤的飘渺姑娘则是个文学女青年，因而，两个人在某个时间段里的结合，俨然就是无法逃避的宿命。

马千山开始终日与飘渺姑娘厮混在一起，两人秉承着“奋不顾身恶心你”的思路，一天要打上四五个电话，而且每一通电话都肉麻到了极点，我们在一旁听得周身上下阵阵恶寒，恨不得纷纷咬舌自尽。除此之外，马千山还时常从网络上摘下一些深奥晦涩乱七八糟的外国情诗转贴给飘渺姑娘，然后面不改色心不跳地告诉飘渺姑娘这诗乃是由他亲笔写下，令同样热爱文学的飘渺姑娘不住地芳心浮动。

好，甜蜜的爱情故事暂且告一段落，下面我们来插播一则寓言故事：且说一只饥饿的西北狼四处觅食，结果在一间茅屋的门前听到有女人在训斥孩子，且曰：“不许哭了，再哭就把你扔出去喂狼？”后来孩子在屋中哭了一夜，然而饥饿的西北狼也一直在门外痴痴等到了天亮，也不见女人将孩子扔出。无比忧伤之中，西北狼只得仰天长啸道：“骗子，女人都是骗子！”

痴情者总是要为无情者所伤，这句话虽然听上去颇有些残忍，然而它所叙述的情况却是无比真实的。痴情的痴实际上和白痴的痴其实在某些情况下是可以通用的，而这一点之于一个男人来说则更是如此。因而在后来，当马千山一扫自己深邃睿智的形象，很没出息地在寝室里呼天抢地涕泪横流的时候，我们并没有表现出太多的同情，仅仅是逐一上去拍拍他的肩膀，轻描淡写地安慰道：“看开点儿吧兄弟，别傻了。”

现在想来，那似乎是一个没有星星的夜晚，老马约会归来后一反常态地没有向我们吹嘘他的浪漫史，而是一头栽在自己的床上倒头便睡，周身上下弥漫着浓烈的酒气。我与何刘二人当即便怀疑马千山是失恋了，而第二天早晨醒来，老马微红的眼圈与沙哑的嗓音完全证实了我们的猜想。“惟女子与小人难养也！”老马颓唐地如是说，满脸都是死狗一般的绝望表情。

“事实上，我宁愿那个女人是她的孪生姐妹……”痴心的马千山在谈起导致他失恋的导火索的时候，依然没能从不可救药的浪漫主义中清醒过来。在继续发表了一大堆不着边际的感叹之后，老马才断断续续地讲起了整个事件的来龙去脉——原来那天傍晚，老马在三食堂中偶遇飘渺姑娘，刚想上前打招呼，不料突然看见佳人的身旁竟然还坐着一个满脸青春痘的胖子。老马躲在一旁暗自观察，结果十分崩溃地发现两人竟开始亲昵地相互喂起饭来，其中一个神色暧昧，而另一个表情猥琐，俨然就是一对天造地设的奸夫淫妇。可怜的马千山当场石化，呆呆地站了近二十分钟才恢复了意识。而后，老马便悲情地跑到学校的小酒馆中独自买醉，一个人便干掉了八两二锅头。

那个青春痘少年的身分没过多久便很快就水落石出了，其他的信息略过不提，在这里仅说明一点——该青春痘少年的父亲乃是某个煤矿的小老板——呃，山西煤老板团购悍马的壮举想必大家都听说过，在这里便不再赘述。

我无比同情老马的遭遇，事实上，老马的这种心情我当年也曾身体力行地体验过。遥想多年以前，尚是花季少年的我曾一度与我班的班花传出过一段颇为逼真的绯闻。那个时候，我始终认为所谓

的爱情乃是一件阳春白雪的、根本不食人间烟火的事情。然而直到后来我才发现我大错特错了——我班的一个资本家崽子只不过在班花生日那天送了伊一个当时还很罕见的iPod作为生日礼物，班花同学便义无反顾地主动投入了他的抱之中……时至今日，每当我回忆起这段惨不忍睹的初恋的时候，我丝毫没有感到任何的遗憾，只是觉得当时自己有点天真，有点傻逼而已。

起初，我们只是认为这个矿场崽子乃是一个仗着自己财大气粗而横刀夺爱的混蛋。然而，在我们继续探求事实真相的过程中，我们却无比惊讶地发现，原来这个煤矿公子哥早在一年多之前便与飘渺姑娘成了情侣。这也就是说，在这场混乱的三角恋中，马千山竟然在不知不觉的情况下扮演了第三者的角色。而那个在老马心中纯洁得貌似蒸馏水的飘渺姑娘，不过是个精通劈腿艺术的花心女人罢了。

“妈的，这边的姑娘怎么能这么扯淡呢！”夜已经深了，马千山却依然像喝多了一般喋喋不休，“把身体献给物质主义的同时还想把心灵献给理想主义，吃着锅里的还看着盆里的。唉，还是我们兰州的姑娘好啊……”

“哎，老马，老毛病又犯了是吧。”刘义达不满地敲了敲床板，“就事论事，你他妈别搞地方攻击啊。你说你远在兰州的姑娘好，我还说我跟《心跳回忆》里搞过的那几个姑娘更好呢！本来都是虚无缥缈的事儿，拿出来矫情有意思么？”

“先别吵吵，先别吵吵，听恋爱心理学专家何老师给你分析分析。”何墨在一旁幽幽地说道，“很明显，现在那个什么飘渺姑娘更喜欢的是你。所以依我看来，你根本就不用退缩，而是应该鼓起勇气，跟那个满脸是青春痘的傻逼死磕到底啊！”

“我知道，但即便如此又能怎么样？都说钱是个王八蛋，然而对于大部分的女人来说，她们宁可选择王八蛋，也不会要一段吃不饱饭的爱情。”老马突然激动起来，声嘶力竭地大喊道，“我充其量也就是个一定时间段里的安慰剂罢了。哪个姑娘乐意要一段没有面包的爱情？你们说说，我一个一无所有的穷鬼，拿什么跟那个今天一个iPod，明天一块SWATCH的土财主死磕到底？”

我们顿时哑口无言。

实际上老马说得一点没错，他即便是有与青春痘少年一争高下的愿望，但是也不会具有赢得胜利的能力与自信。老马用来讨好女人的武器仅仅是写点酸段子来营造浪漫而已，水平还停留在旧石器时代。这样的武器用来对付白衣飘飘的纯真少女还勉勉强强，但对世界观已经发育成熟的女人们来说，就显得陈旧不堪。打动她们所需要的是核武器、激光与太空船这样的高能量武器，而高能量的武器恰恰是由钱与地位，这正是马千山缺乏的两大要素。

总而言之，无论我们怎样劝他坚持下去，老马最终还是义无反顾地挥泪斩断了情丝，结束了这段混乱不堪的爱情故事。他轻轻地来，正如他轻轻地离开，挥一挥衣袖，仅在自己的BLOG上留下一段文字以供日后凭吊：

也许，我们从一开始就像是两艘驶往相反方向的船，一艘往西，一艘往东。或者更确切地说，我们是船上做苦力的水手，各自在往西和往东的船上。我们的船交会时贴得很近，近得甚至可以互相温暖彼此。然而叫做生活的海洋颠簸起伏，狂风暴雨肆虐而至。风雨冲刷着我们的双眼，我们的双手也被缆绳勒伤。然而最终，我们还是擦肩而过，连挥一下手的工夫都没有。

5

在经历了官场与情场上的几仆几起之后，马千山向我们大声宣布他已经看透了这世上的一切。“我们所拼命追求的地位、金钱、爱情实际上都是命运跟我们开得玩笑罢了，说到底都是虚空，都是捕风。”他盘腿坐在床上，像个出世的哲学家一般自顾对我们说道，“在这个世界上，惟一真实存在的东西，只有我们脑海中的思想。”

“完了，又一个虚无主义者诞生了。”何墨用手狠命地拍了拍自己面前拒绝读盘的PS2，而后便凑到我跟前低声耳语道。

其实在那个时候，不仅仅是老马，整个6307的所有成员都在以虚无主义者的生活方式继续着自己的生活。已经是大三了，我们的课表上排满了各种光怪陆离的专业课。我们中没有一个人有上课的欲望，因为即使是去了也听不懂。然而我们没有必要为自己的考试成绩而担心，天下绝大部分的老师都是一般黑的，考试前大家只需集一下资，男老师送条软中华，女老师送瓶进口化妆品，一切也就顺风顺水地过去了。

由于没了课业上的压力，我们自然也就失去了生活的目标。那个时候，我们的日子过得就像垃圾堆一般混乱不堪——学校门外的小游戏厅早在半年前便被夷平，如今那里是一片热火朝天的工地，数座遮天蔽日的高楼大厦即将拔地而起，为这个钢筋水泥的森林注入崭新的、冰冷的生命力。与此同时，马千山为寝室贡献的那台PS2在经过我们两年非人的盗版折磨之后，也终于迎来了自己寿终正寝的日子，即便是再崭新无暇的光碟放入其中，即便我们哭天抢地低三下四满地打滚，黑黝黝的PS2君自岿然不为所动，象征性地嘎啦嘎啦转上两圈之后便再次归于寂静，只留下一个销魂的记忆卡页面以供我们追忆。就这样，我们无处可去，也无事可作，于是只得终日棉被裹身，用并不甜美的睡眠来打发这无聊的时光。

然而看似强大的梦魇在强大的物质诱惑面前，也不过是一只不堪一击的纸老虎罢了。话说秋末冬初的午后，大家睡了又醒，醒了又睡，仿佛是四只热衷于冬眠的河马。那一天，我刚刚睡眼惺忪地从梦中醒来，便看见斜对门宿舍的资本家崽子孙夏正坐在我的椅子上，低着头，聚精会神地似乎在鼓捣着什么东西。而时常一睡就是一整天的刘义达与何墨则站在他的身旁，一反常态地精神矍铄双眼放光，满脸都是艳羡的表情。

我满心疑惑地凑上前去，结果欣喜若狂地发现孙夏手中捧着的东西正是我们朝思暮想的神器，传说中的PSP君。是时，16：9的宽屏上正在演绎Namco的看家名作《山脊赛车》，速度与激情的感觉在PSP的方寸空间之上展现得淋漓尽致，不禁让我们这帮围观者们赞叹不已。看到入迷之处，我们恨不得将手不能缚鸡江南男子一闷棍拍晕，而后正大光明地将这个精美的尤物据为己有。啧啧，罪恶，真是罪恶。

“想想吧，只要两千块钱左右就能弄上一台集MP3、宽屏MP4和超级游戏机为一体的神器，这有多么划算！”机能展示完毕后，孙夏迅速将PSP收入自己的怀中，而后用带有海鲜味的普通话继续勾引我们道，“况且如此漂亮的东西，一掏出来绝对能吸引姑娘的眼球，你们难道不想成为美女们瞩目的焦点吗？”

很久以后我们才知道，原来孙夏当时之所以要极力鼓动我们买PSP，仅仅是因为他想拉上几个伴一起体验一下PSP的无线联机对战功能而已。而我们当时竟然还如此热烈地相应了他的阴谋，如今想想，实在是有些涉世未深。

于是在那之后许多天的时间里，我们的生活便始终围绕着虚无缥缈的PSP打起转来。我与何刘二人躺在床上大肆意淫扯淡，无比形象地憧憬了我们在拥有PSP之后的美丽生活。然而说着说着，我们却不禁忧伤了起来——两千多大洋，这样的数字之于月生活费只有四五百块钱的普通大学生来说，实在是一个比丧尸护士还要恐怖的概念。

“哎我说老马，沉默半天了，你倒是也说两句啊。”我敲了敲马千山的床板说道，“你不是一贯热衷于节衣缩食往宿舍里鼓捣游戏机的吗？这次怎么突然沉默了？”

“这不明摆着么，”马千山风平浪静地说道，“不感兴趣呗。”

“怎么着，也是因为没钱？”刘义达接过我的话茬继续追问道。

“那倒不是，没看我前一阵子净吃方便面么？现在我也攒了小两千块了。”马千山说道这里突然神秘地一笑，“不过，别指望我把这笔钱花到PSP上，我另有他用。”

“这不符合你的一贯作风啊老马，”刘义达疑惑道，“你打算那这钱干吗？勾搭姑娘？”

“一帮俗人！你们也不动脑子想想，像我这么一个格调高尚的人，难道除了买游戏机和泡妞之外，就不能有点更高层次的精神追求了么？”



马千山用轻蔑的语气对我们这帮贱人进行了充分的鄙视。

“更高层次的精神追求……”何墨闻言后略为沉吟了一下，而后坏笑着反问道，“莫非你他打算一下买两台游戏机或者同时泡上两个妞？”

“呸！反正到时候你们就全都知道了。”马千山说完之后翻了个身便沉沉睡去，不再理会我们任何的挑衅。

诚如马千山所说的那样，他口中那个所谓的“更高层次的精神追求”在几天后便悄悄地浮出了水面——他留下了一张写着“我要离开一段时间，不用找我，因为你们想找也找不到。”的字条，而后便神秘地不辞而别，实在是潇洒得紧。

马千山消失之初，所有人都无动于衷。这种事，发生在任何年轻人身上，都很正常，更何况老马这人从来就没有循规蹈矩的迹象。也不知道他在出走后会干些什么，他的手机已经关机，因而没有人能够得知事实的真相。对于老马的具体去向，我们起初还比较好奇，每晚卧谈会的内容也由指点女生演变为讨论他现在究竟在干什么。但仅仅讨论了几天，我们便不再为了此事而再费口舌，因为在当时，还有更加伟大的事情等着我们去关注。

这里说的更重要的事，便是四处装孙子借钱买PSP。然而借钱这事说起来来简单，真正实践起来又谈何容易？当时正值二月十四情人节，所有的人都在忙着筹措女人费——淫荡一些的人忙着筹措宾馆开房费，纯洁一些的人则忙着筹措巧克力与烛光晚餐费。总而言之，没有一个人肯拿出一分钱来周济我们。走投无路的情况下，我们只得很不要脸地堵在6310的门口，面朝资本家崽子孙夏作怨妇状捶胸顿足破口大骂。“你他既然勾引起了人家买PSP的春心，就得负责到底！”到了最后，资本家崽子被我们骂得落荒而逃，只得乖乖地给自己有钱的老爹孙福旺打电话，谎称自己要给女朋友买钻戒当情人节礼物。急盼传承香火的大资本家孙福旺闻言大喜，二话不说便给孙夏打来了一万块的女人费。然而这一万块的女人费有名无实，最终还是化作了两黑一白三台PSP了事。

马千山毫无征兆的回归乃是在两个月之后。在我已经日渐模糊的记忆中，那似乎是一个再平凡不过的上午，我和刘义达像往常一样坐在寝室里对战着《VR网球》，而何墨也像往常一样盘腿倚在床上热火朝天地耍着《怪物猎人》，一切都在按部就班地进行着，就像白开水一样普通。然而就在这个时候，寝室的门口却突然出现了钥匙插入门锁时所引发的细碎声响。而后，大门被一脚踹开，消失了两个月的马千山便重新出现在了我们的面前。

两个月不见，马千山的形象已经有了巨大的改变——长发披肩，几乎骨瘦如柴，衣服上的污渍层峦叠嶂，身上的气味也不可谓不大。在我们看来，倘若老马要以这样的造型去武侠剧中客串丐帮弟子的话，那么即便是不化妆，恐怕也完全能够达到导演的要求。另外值得注意的是，他的手中还拎着一个沉甸甸的塑料袋，那其中满满当当地放着一堆东西，不知是何物。

“我操，你他妈终于出现了！”坐在门口的刘义达首先一声惊呼，“哥几个昨天还商量呢，说你他妈要是再过一礼拜还杳无音信的话就报警了，你他妈的知道么？”

“报个屁，”马千山微笑着挥了挥手，“老子这不是已经衣锦还乡了么？”

“你他妈这段时间上哪胡混去了？”何墨从蚊帐里探出头来坏笑着问道，“不会是勾搭上哪个小姑娘，然后一起闹丑闻去了吧？”



“丑闻你大爷，别老用你那肮脏的思想来衡量我这颗阳春白雪的心。”马千山笑吟吟地回敬道，随后晃了晃手中的塑料袋说，“瞧见了没？老子这次隐居就是为了这个。”

我们拢目光看过去，只见那个塑料袋中放着一堆破破烂烂的稿纸，上面密密麻麻地写满了字，乍看上去貌似天书。

“这唱得是哪出啊？”何墨见状颇有些摸不着头脑，“莫非你他当特务偷机密文件去了？”

“不是特务，是作家，作家懂么？”马千山摆了摆手，面露骄傲的神色，“刘义达你小子前一阵不是问我攒钱干吗用么？现在告诉你，老子都用来交了房租啦——这俩月里，我在裕安区那边的城中村里租了一套房子，足不出户两个月，写了套小说出来。”

“写小说？”我们异口同声地惊讶道。

“没错，有没有兴趣一起看看？”马千山摇头尾巴晃地如是说道。

我们自然是有兴趣，于是大家轮番把塑料袋中的稿纸抽出来看。起初，大家只是抱着好奇的态度来拜读马千山的大作的，不料这一看便上了瘾。在这部充满了呓语与幻想的寓言体小说里，马千山描写了一个来自兰州的少年（我们猜想此少年的原型便是马千山自己），这个少年始终在一个虚无的国度中流浪，一步也不曾停留。在流浪的过程中，少年邂逅了形形色色的人与形形色色的事件，每一次邂逅都能称得上是一次震撼灵魂的心灵旅程。我们把这部作品一口气看完，不禁感慨万千。

“老马，现在我真有点儿仰慕你了。”刘义达叹了口气说道，“以前我只以为你他妈只是个不靠谱的业余诗人罢了，现在看来，你他妈还真是有两把刷子！”

“没错，”我点点头表示赞同，“这本书要是能出版的话，那现在市面上到处流传的青春作家们，什么郭小四之类的那不都得立马歇菜么？”

“别太捧我啊，”马千山得意地笑了笑，“低调，还是要注意低调嘛。”

然而低调这种事毕竟只是说说罢了，张爱铃婶子站在遥远的云端，掷地有声地教育我们说：“年轻人，出名要趁早啊！”马千山闻言后微微一笑，随即便将自己的这部小说标榜为“有思想深度的青春文学”，而后便开始积极地寻觅起了可供合作的出版商。天道酬勤，且说不久之后，还真的有一个浑身肥肉的书商找上了门来。

“我写作的基本思路是强调思想性，”马千山坐在书商面前，毕恭毕敬地说道，“因此，我在写作的过程中始终秉承的这样一个原则……”

“不好意思，打断你一下。你也知道，我们做书生意的最看重的东西就是‘卖点’这两个字。”胖子书撇了撇肥厚的嘴唇说道，“因此，有没有思想深度这种事我并不是很感兴趣。我最关注的是，你这本书里有没有打擦边球的情色内容？有没有较为血腥的校园暴力内容？或者类似比较叛逆的东西？”

马千山顿感手脚冰凉，沉默了半天之后才战战兢兢地摇了摇头。

“这样啊……”胖子出版商沉吟了一阵，“那这样，你把你稿子的复印件给我留下一部分，我若是觉得它能够出版的话我再联系你，你看如何？”

事已至此还能如何？马千山只得扔下一部分稿子后仓皇离去。至于那些留在胖子出版商手中的稿子，最终也还是杳无音信，成为了毫无价值的一堆废纸。

后来，马千山又通过各种方式联系到了几个书商，然而那些人的口径却竟然出奇相似。她们一致表示，卖点才是衡量一本书出版价值的王道元素，至于思想性之类的玩意儿还得靠边站——这样的言论令马千山无比沮丧。

多年以后，草根相声大腕郭德纲在《论五十年相声之现状》这个段子中妙语云：“这个世界上有很多的不一定……有的人很有知识，可这些知识不一定能印成书；然而印成书的，却不一定都是好知识。”这段话让我感到心有戚戚。

那个时候，在马千山最为沮丧时候，我们甚至想过要卖掉自己刚刚入手的PSP，从而为马千山的自费出书献上一份微薄之力。然而马千山却婉拒了我们的心意。“别折腾了，”马千山摇摇头说道，“那扯淡的稿子已经被我撕掉了。”

我们闻听此言，顿时呆立在了当场。直到半晌之后，何墨才缓缓张开嘴，痛心疾首地吼道：“不就是几个有眼无珠的傻逼出版商么啊老马？你干吗跟他们一般见识呢？”

“你们不懂。”马千山轻描淡写地苦笑，随后便爬上了床准备蒙头睡觉。未几，他又把脑袋从被窝中伸出来，平静地对我们说：“帮个忙，谁一会儿要是下楼的话，帮我把桌子上那袋碎纸顺便一块扔了，我瞧见它就闹心。

见我们三个没有任何反应，马千山又苦笑了一声补充道：“曾几何时，我认为我看透了整个世界。然而现在看来，这个想法简直幼稚的可怕。实际上，我根本什么都没有看透，什么都没有看懂。”

6

时光就是一条静静的河流，看上去似乎永远是风平浪静，然而在无形之中却早已是沧海桑田。天空中虽然没有翅膀的痕迹，而我们却早已飞过。转眼之间，我们就到了大四，一个人生的十字路口。我们踟蹰着，迷茫着，究竟是去考研还是去考公务员？是继续晃悠着还是随便找个地方去签卖身契？“爱谁谁，去他大爷的吧。”何墨朝地上啐了一口吐沫，恨恨地说道。

在何墨恶狠狠地说出上面那段话的时候，兰州少年马千山想必正坐在开往西北的列车上，望着窗外仓皇逃窜的景色，心乱如麻。老马这次回兰州，自然也是为了找到一个糊口的饭碗。他是这样深深地

爱着这个城市，毕业之后自然也就会顺理成章地回归故土。然而不幸的是，这一切都不像他想像中的那样简单。且说三个星期后的一个傍晚，满脸颓唐的老马突然垂头丧气地回到了寝室。大家见状，赶忙齐声问曰：“怎么样，把自己卖了么？”

老马悲苦地摇摇头，言简意赅地答道：“没戏。”

既然天亮后不能让悲伤继续，何不趁着夜色撩人之时把酒当歌？于是大家勾肩搭背地窜到学校外的小酒馆里，坐在小酒馆最肮脏的包间中大呼小叫。那个时候，所有漂亮的服务员们都得把我们当人看。我们四个手把二锅头或者啤酒，汗毛高高竖起，就像被酒精浇透的七星海棠。我们开怀畅饮，怀着一颗不醉不归的心狠命地往嗓子眼里灌酒。酒过三旬，酒精的力量渐渐起了作用。我与何墨睡眼惺松，而不胜酒力的刘义达干脆径直躺倒在了小酒馆冰冷的地板上，嘴里嘟囔了两句之后便酣然睡去。这个时候，一喝多便会不停唠叨的马千山又一次开始了他的演讲。他手中举着一个已经空了的杯子，嘴里不听地絮叨着：“我为什么喝不醉呢？哥几个，你们说我为什么总也喝不醉呢？”

想醉的时候却一直保持清醒，世上最为痛苦的事情莫过于此。

说起来，这世上最为复杂，同时也是最不可思议的的旅途并不是特鲁尼克在冒险时所走过的迷宫，而是我们的人生之路。没错，我们的人生俨然就像是一条莫比斯环。我们从混沌不堪的原点出发，在人生的旅途中，无论我们经过怎样的努力，邂逅过多少耀眼的光明，然而到了最后，我们却还是在冥冥之中回到了一片混沌的原点。莫比斯环是一个怪圈，我们的人生也是一个怪圈。马千山挣扎着凑过来，操练着自己的大舌头半梦半醒地对我说道：“我们毕竟不是《模拟人生：大学城》里的NPC，我们的生活……呃，没法选择NEW GAME重来，当然……呃，这一切也没有必要重来。”

这句话让我很悲哀，有的时候，我们多么希望自己的人生能够如戏。永远的色彩斑斓，永远的激情澎湃，永远的长醉不复醒。

然而遗憾的是，在酒醒之后，我们又要重新开始振作，卯足了精神为了自己的前路而奔命。大大小小的招聘会上人头攒动，我们几个奋力地往里挤，仿佛是百花丛中飞舞的蜜蜂在一堆油腻的后脑勺中见缝插针。这个时候，在兰州已经见惯了此类场景的马千山并不像我们这样拼命，他一个人蹲在招聘会场冷清的角落中，面无表情地手持PSP打着游戏。路人从他身边经过时无不注目惊诧，就仿佛他乃是一个头上长角的ICO，一个百分之百的异类。

我们投出的简历大多石沉了大海，偶尔有一两个面试通知，也是无一例外地兴高采烈面试去，垂头丧气滚回来——光怪陆离的面试官BOSS高高在上，一出手便是恐怖的三连击：“是名校学生么？得过奖学金么？是学生会干部么？”这些尖锐的问题让我们无地自容，于是只得灰溜溜地滚出面试考场，继续老老实实地呆在待业大军中忧伤似水。

在职场上的屡战屡败一度令我们万念俱灰，走投无路的情况下，我们甚至也想过要随大流混入考研大军的队伍中去。大家拼死努力几个月，而后再花点钱参加一个考研必胜班，也许就有那么百分之几的机会能够留在学校中继续混上三年。不过，马千山却对我们的想法嗤之以鼻。他表情轻蔑地说道：“上了这么多年学，你们还没上够？没错，在现在这个时代里，知识太少了确实是容易犯浑，但是知识太多的话不也就爱装逼了么？所以说，像我现在这样知识不多不少的状态正好，想装逼就装逼，想犯浑就犯浑。”

然而遗憾的是，马千山望子成龙的父母却并不同意自己的儿子就此安于现状裹足不前。伟大的老两口在经过了短暂的商议之后，毅然决定要点燃自己，照亮后代——马父马母散尽了多年来的积蓄，希望借此能够将自己不太争气的儿子送出国门，让他从一个前途黯淡的土鳖转职成为一个金光灿烂的海归。

马千山最终还是在父母满怀期望的目光下屈服了，他在父母的指导下报了一个学习班，开始有一搭没一搭地复习起了雅思。半年之后，他在考试中拿到了6.5分，这样的成绩，已经足以能够把他踹上飞往澳大利亚的航班上了。

拿到澳洲某大学OFFER的那一天，马千山并没有表现出任何的激动。他只不过是耸耸肩，而后自我解嘲地说道：“其实我真是个胸无大志的人，不过想在兰州找个衣食无忧的工作，而后在那个地方混完这一辈子就算了。然而人生就是这么有趣，我在内心里越是想安定，这操蛋的生活就越是要让我奔波。人为什么要远离故土而不停流浪呢？自然是为了寻找快乐与幸福。然而很多人都没有意识到，由于流浪的道路过于遥远，我们其实早就已经越过了快乐与幸福。”

马千山在说完这些之后不久，我们就稀里哗啦的毕业了。毕业酒会上，几乎所有的人都喝得酩酊大醉，至于我们是怎么回到寝室的这个问题，一时间也没人能够说清楚。第二天的太阳照常升起，当我率先挣扎着从梦中醒来的时候，我惊讶的发现，马千山的床上已经变得空空如也，只剩下了几根赤条条的木板，张牙舞爪地沐浴在清晨的阳光下。

就像上次一样，马千山这次离开的时候，又为我们留下了一张纸条。在那张代表了告别或是永别的纸条上，马千山歪歪扭扭地如是写道：

“实际上，我不必夸大其词。没错，我自己的心里非常清楚，为了这操蛋的生活，我必须要继续自己的流浪生涯，而这也正是我所要付出的代价。的确，当我最后一次环顾这个狗窝一般的寝室的时候。这四年来，我始终在自我的迷宫中流浪，我放纵，我堕落，我参加学生会竞选，我恋爱，我写书……然而，无论我做什么，我却始终没有找到一个落脚点，这样飘荡在半空中的生活让我感到恐慌。但是，我已经没有回头路可走了，我必须要继续前行，继续自己原本无法继续的生活。所以，我最最亲爱的兄弟们，当你们看到这些话的时候，就请你们为我未来的漂泊生活，使劲祝福一下吧。”

我叹了口气，而后叫醒了还在熟睡中的何墨与刘义达，并把马千山留下的字条递给了睡眼惺松的他们。在翻来覆去地看了好几遍之后，他们也像我一样叹了一口气。而后，我们什么都没说，只是全都心照不宣地闭上了眼睛，为我们生命中这个最为重要的朋友默默地祝福起来。

马千山就这样悄无声息地离开了我们的生活，从那以后，我们再也没有见过他。

有一个捷克人去移民局申请移民，负责移民的官员问他：“你打算移民到哪里去？”

“哪儿都行。”捷克人回答道。

于是官员给了他一个地球仪，告诉他：“那么，你就来自己挑一下吧。”

他将地球仪缓缓地转了几圈，仔细地看了又看，半晌之后，他才缓缓开口对官员问曰：“请问，你还有没有其他的地球仪？”

——米兰·昆德拉



当唐僧爱上悟空

CHAPTER 01

"KO，PERFECT！"

不知什么时候窗外的天色已经黑了下去，也不知什么时候头顶已经亮起了一盏昏黄的灯，察觉到这些的时候，兜里已经没有币了，机器屏幕发出的光此刻变得格外晃眼，机厅里已经没有了之前的喧闹，我斜眼看了看坐在我旁边的青年男子，他依旧叼着烟，嘴角依旧挂着轻蔑的笑。算起来我已经不记得和他对了多少局，我只记得这大半个下午自己从来没赢过。

"快七点了，咱们该走了。"在我的印象中已经沉默了很长一段时间的她突然说。

"七点很晚吗？"我没有回头看她，依旧盯着不断闪动的屏幕。

"不算太晚，可是你已经没币了。"

"你再去买几个，不是还有钱吗？"本来我也是想走的，但经她这么一说又突然觉得就这样走了很没面子，怎么说也得赢一局。

"算了吧，你赢不了的，别浪费时间了。"

我猜她大概从我的表情里看出了点什么，要不然是不会知道我在想什么的，大概此时此刻，她眼中的我正面如死灰。

"谁说我赢不了，你赶紧去买，我给你赢一个看看！"我终于忍不住喊了出来，把这一下午心里憋着的火全都发泄了出来，好像让我愤怒的不是那个一直虐我的青年男子，而是跟我一起来的站在我身后大半个下午没说过几句话的女孩，而且绝对是个美女。

"你难道不知道你投了那么多币却从来没看见过他第三个人吗？"她依旧很冷静地说道。

我暗想真是什么事都瞒不过她，但她也不能说得这么轻松，让我丢人丢得这么彻底。转念又想，说到底还是我技不如人，也不能怪她不给面子，可能她是怕我再丢人才那么说的，我也别装了，还是别在这浪费时间赶紧走人吧。

"好吧，今天就先到这，走吧。"

我终于还是作出了妥协，虽然心里有些不情愿，但又实在没别的办法，转身正要离开，却遇上青年男子轻蔑的眼神，瞬间又改变了主意。

"你再去买一块钱的币。"

"你刚才还说……"

"刚才是刚才，现在我改变主意了。"我打断了她的话。

"不是说就到这吗？"她瞪大眼睛问道。

"我说再买一块钱的币你听不明白吗？"我从未想过那样一个眼神能让我如此坚决，那个时候我的脑袋里一片空白，只是机械地把前面一句话加重了语气，若是在平时，我一定不会这么跟她说话。

"好好好，我去买就是了，你别用那种眼神看着我。"这次是她向我妥协了，很快跑到前台，又很快跑回来，手里多了几个币。

"不过我不能都给你。"说着她拿出两个币投进了旁边的赌币机里，很随意地拍了两下苹果图案下的按钮，按下了开始，光标闪动着转了几圈最后停在西瓜上，机器里传出表示遗憾的音乐，可她看上去却很高兴。

"我要是你我绝对押西瓜。"

"我要是想赢就不押苹果了。"

"你只是想让我少玩两局而已，你以为我不知道。"

"你知不知道都无所谓，反正现在你已经不得不少玩两局了。"

"一个币足够了。"说完我瞟了一眼身旁的青年男子，他怔了一下，但瞬间嘴角又恢复了轻蔑的笑。

"既然你这么有把握，这回只给你一个币。"

我接过币，想也没想投了进去，全身的神经又紧张起来。

结果很没悬念，我又输了，不过这次我看见他第三个人了。

"这回可以走了吧。"紧接着"KO，PERFECT"声传入我耳朵的就是她这句话。

"把最后一个币给我。"

"刚才谁说一个就够了的？"她还不依不饶。

"不跟你闹了，刚才已经看见他第三个人了，再来一局肯定能赢。"

"你刚才那情况跟没看见有什么区别？"

我苦笑了一下，想来她也真是不给面子到底了，这点也不放过我，可她说得没错，刚才那局我看见那青年男子第三个人时我的特瑞已经只剩一丝血了。

"大哥我错了，你行行好把币给我吧！"我已经彻底无奈了。

"你是不是输昏头了，连性别都不分了。"



“你从一开始就已经输了，因为你一直在想你没有轻脚，你太在乎这个你无法改变的事实。

“你说得倒轻巧，我怎么能不在乎？”

“你根本没必要在乎，因为你根本就不喜欢用轻脚。现在你明白了吗？”

这是个绝对让我满意的回答，因为确实像她说的那样，我是个不喜欢用轻脚的菜鸟，很多菜鸟都是这样，认准了一种攻击方式就不再

“我叫大姐还不行吗？”

“你现在管我叫破喉咙也没用了，做人不能太狂了。”

“是，我以后注意。”

“做人还得讲信用，你说是吧。”

“是，你说的都没毛病，现在可以把币给我了吧。”

“我要是给你就是让你不讲信用，我怎么能干那缺德事呢？你说是吧。”她做出很得意的样子。

“你不给是吧？”

“必然不给。”

“好……”

我突然转过身站起来抓住了她的胳膊，准备把币抢过来，可她的手却握得死死的，让我无从下手。我抬起头，却遇上她异样的眼神，一种我之前从未见过的说不出是愤怒还是无奈的眼神，想不到她竟然也如此坚决。

我怔住了。

“放开！“她用力挣开了我的手。

我听见那青年男子笑起来，似乎是在嘲笑我玩格斗的垃圾水平，又似乎更是在嘲笑我和她为了一个币就变得像两个不懂事的小孩。

“你很能笑是吧！”突然在我身后传来她冷冷的声音。

我转过身发现她已经坐在我原来的位子上，青年男子脸上还是带着轻蔑的笑，不过和之前的有些异样，显然看见一个小姑娘要和自己玩格斗有点诧异，又显然没有把眼前这个小姑娘放在眼里。

“你那边没有轻脚。”我完全不知所措，想了半天只好把这些告诉她。

“我现在才明白你为什么一直在输。”

“你现在理解我了吧，少个按钮自然不能完全发挥出实力。”听完她的话先前的迷惑一扫而空，我又得意起来。

她没有说话，却笑起来。

“你笑什么？”我接着问道。

“我笑连我都明白了你还不明白。”

“难道不是这样？”我又陷入了迷惑。

“你真以为是你认为的那样？”

“唉，其实也不该怪你，说到底你只是个菜鸟。”她叹了口气，接着说道。

“那你说说我输在哪了？”

更换别的方式，并不是这些菜鸟不想，而是他们的手跟不上大脑的反应，即使换了也只能越换越乱，倒不如一个按钮拍到死，这样的菜鸟又分成两类，一类追求快，另一类追求狠，我属于后者，自然喜欢用重攻击，即使机器没毛病，我也很少用到轻脚的。

“只要知道怎么去赢，有没有轻脚其实也没什么分别。“她一边拉着防御一边继续说，我这才发现她和青年男子的决斗已经开始了。

青年男子似乎很有把握，回合开始就没命地攻了上去，却被她很冷静地一一防住，时间慢慢过了快一半，她还是在防，虽然有进攻的机会，却还是没出一招。

“说得好像挺明白的，打起来也就那么回事。”中年男子突然开口说道，虽然嘴角还挂着标志性的轻蔑的笑，声音却分明有些无奈了，想来一定是她防得太死的原因。

“你看好了没有轻脚是怎么赢的！”说着她的拉尔夫已经冲了上去，青年男子的罗伯特慌忙跳起，却正中了一个跳重脚，落在地上没等反应又中了一个底重脚，起身正要进攻，又中了一个底重脚，青年男子被她突然的进攻打得狼狈异常不知所措，罗伯特在没有规律的跳重脚和底重脚中没有规律地发出一声声惨叫，最终倒在地上。他第二个出场的全勋的命运也和罗伯特一样悲惨，一下都没打着对方就死在拉尔夫神出鬼没的重脚下。中年男子的额头上渗出了几颗汗珠，嘴角的笑早已不见，嘴里的烟大概是因为紧张忘了吸慢慢地自动燃烧着，落下的烟灰把机器的塑料外壳烫得发黑。在这之前我从未想过这样普普通通的招式会让一个人如此无奈。

两回合后拉尔夫的血已经涨满，第三回合的开局和第二回合没有任何本质区别，青年男子却没了之前的嚣张，老老实实地拉着防，却还是不时中招，额头上的汗越来越多，嘴里叼的半截烟头也随着身体颤抖起来。他的YAGAMI还剩下一半的血，但他的人却接近崩溃了，拉住后便不做任何抵抗了，吐掉烟头垂下了脑袋，似乎结局已经注定，我突然有种奇妙的感觉，她就是导演，安排好一出那青年男子崩溃的戏，我是个观众，站在旁边看得发愣。我回过神来的时候正看见她正扭过头冲我诡秘地一笑，随即把右手从重脚挪到了重拳上。

“KO，PERFECT！”

CHAPTER 02

从机厅走出来的时候，天已经完全黑了下来，当你完全投入到某件事的时候，时间就开始毫无规律地流逝，我没有戴表，也不想看表，我害怕自己看到的结果生硬地告诉我我刚刚浪费了很多时间，尽管我并非那些珍惜时间用功读书的人，对我而言，时间仅仅是生命，很多年来我很少认为自己浪费时间就是因为我这个人很惜命，然而矛盾的是，闲下来的时候我喜欢找一个空旷的地方独自对着某个事物发呆。

然而对面教学楼里传来的铃声还是让我明白第一堂晚自习已经开始了，我看了看一言不发跟在身后的她，一种莫名的歉疚涌了上来，似乎我不应该用那种语气对她讲话，又似乎我也不应该摆出一副狂妄的姿态一言不发地走在前面。

“那个……刚才……我好像有点过分……”我想我还是很欠揍的，这么欠揍的话也能说出来，不过事情既然已经发生了，是否觉得过分就完全取决于她了，我能做的只是停下来等她的回答，自责是毫无意义的，况且能在这种情况下说出这么欠揍的话着实勇气可嘉。

“相当过分。”我突然感觉到一股杀气，尽管她回答的语气很平缓。

“……”

“白痴，开玩笑的，果然处于郁闷光环下的单位的智商会有所降低，正常状态的你绝对不会这么轻易上当的。”

“小姐，有没有搞错，我现在很脆弱，被人虐了一下午KOF的痛苦是你下辈子都无法体会的，在我最需要安慰的时候你还跟我开这种玩笑，我刚才已经做好去死的准备了，你知不知道……”

“算了算了，我知道你最近心情不好，本小姐既然答应陪你出来发泄，就不会为这点小事耿耿于怀。”她轻描淡写打断了我。

“那你怎么一直不说话？”

“你觉得我敢吗？你一脸茫然还走得这么快，我怕我再说点什么不想听的你就把我吃了！”

“蒸着吃还是煮着吃啊？我看你还是生气了，要不然不会把我想的那么邪恶。”

“你要吃我还只是一个意图，在这个意图成为现实之前我是不能杀你的，刚才那台机器，屏幕又烂，按钮又松，你用着很不舒服，我只是想改天带你去XXX游戏厅，那的老板我认识，机器质量好，价格也公道，你觉得怎么样啊？”这句变态的回答让我看到了她还有当声优的潜力。

“我只能说，你很有发展，从你视罗家英为偶像就可以看出来。”

“为什么？”她又回归了正常的语调。

“因为他也是我偶像。”

“那你岂不是也很有发展？”

“那当然，今天以前我一直以为我是世界上最有发展的孩子。”

“照你的意思，现在你认为全世界最有发展的孩子是我了？”

“何止是有发展，你已经超越了罗家英成为神一般的存在，以后你就是我偶像了。”

“好了好了，时间也不早了，随你怎么理解吧，对了，你不是说最新的《游戏·人》已经到了吗，

反正已经迟到了，一分钟和半小时效果是一样的，我们到书店看看，顺便买一张传说很好听的坂本真绫的CD。"她对迟到的认识倒是和很多欧洲球员对球队成绩的认识很相似，比方说，在意大利足球甲级联赛里，第二名和三四名并没有本质上的区别，在他们的历史记录上不会增加什么荣誉，而且这三支球队在下个赛季都会参加欧洲冠军杯的比赛。

我掀开书店的门帘，径直走到摆放杂志的位置，拿起惟一一本《游戏·人》。

"那书就剩一本了，我特意给你留的。"老板数着钞票一脸奸笑看着我说。

我暗想我从来就没跟你预订过，而且即便跟你预订了一旦有了买家你也肯定会毫不犹豫地卖掉，还特意给我留的，唉，现在的奸商真实越来越不要脸了，多假的话都说得出来。然而我又不好当面揭穿他，那样的场面一定会很尴尬，所以只好装作很感激地样子回他一句。

"那实在太感谢了，对了，你这有坂本真绫的CD吗？"

"谁？不认识，你自己去看吧。"老板见我决意买了书，知道自己钱赚到了，马上没了先前的热情，打发我一句便继续数他的钞票去了。

"真笨，你这么问他肯定不会告诉你，用脚想都知道，他这种长相的是不可能知道坂本真绫是什么东西的。"小声说着她走了上去。

看来似乎真的是长相问题，我也说不明白到底为什么，总之看到那个财迷老板的脸你绝对不会想到任何关于音乐的东西，我猜他很可能五音不全。

"老板，请问你们这儿日本歌手的CD在哪？"

"哦，都在那边架子上。"这次老板回答得倒是爽快，大概按照一个财迷的思维方式，她这样的提问比我那样的提问所附加的购买意图更强烈，要不然就是这个老板不仅是个财迷还是个色鬼，否则他不可能放下手里的钱伸手指向CD的方位。

"那都有谁的？"

"日本的比较少，只有滨崎步和麻木仓衣的，你要谁的，最近麻木仓衣的卖得比较好。"老板似乎不知道自己犯了多么严重的错误很自然地回答道。

"你管她叫什么？"我接过找钱强忍住笑问老板问道。

"麻木仓衣啊，有毛病吗？"从奸商的语气可以看出他很坚定。

"大哥，人家叫仓木麻衣好不好，有没有点职业道德啊，名字都叫错了还敢卖。"

"对，我是不明白这些，不过好像还轮不到你来教训我，你也高三了吧，我劝你还是回去做你的题吧，老子没功夫跟你废话！"

"我是不是高三跟你有什么关系？我学不学习也轮不到你来教训我，老子上高三最自豪的就是从来没在你这买过什么垃圾模拟题！"我用最擅长的方式回应了他，看表情他有点无奈，我一直认为对骂中取得胜利的一方的知识储备肯定要高于失败那一方，所以这次的结果是毫无悬念的，至少我知道坂本真绫是什么而他不知道。

"算了算了，他更年期，跟这种人一般见识干嘛，走吧。"她不知什么时候跑到了我身后，这次我没有像刚才在机厅那么固执，瞪了那财迷一眼便转出了门。

"狗屁重点中学，都那么回事，还不是一样成双成对的乱搞，你们小小年纪知道个屁……"老板似乎很窝火，一张乌鸦嘴在我们身后骂个不停，我不再理会他，想来财迷也无非是这样，自己被人小小藐视了一下就怒不可遏忘了数自己那点儿破钱了。

那个时候，我发觉手里这本书已经不像以往那么神圣了，然而我可以乐观地认为，肮脏的只是最外面的塑料包装袋，里面的CD，赠品还是相当纯洁的，至少像刚才那种趣味的奸商不会放下手里的钱去翻一翻它，他会认为那是在浪费时间，就像我认为上生物课是浪费生命一样。

"想什么呢？"她用很简短的一句话把我从无聊的想像中拉回到现实世界。

"没什么。"

"没什么怎么那么严肃？"

"我只是在发呆。"

"发呆又买不着CD，再碰碰运气，到前面那家看看吧。"

我们走进另外一家音像店里。

"老板，有CD吗？"总结了上次的经验，吸取了上次的教训，我对这个地区的商店已经彻底不抱希望，说这句话的时候，我有生以来第一次觉得在一家音像店里买到CD是件很奢侈的事情。

"CD我们早就不卖了，现在都用VCD了。"这是我这辈子听到过的最荒唐的理由，我实在不知道该如何问下去，我想，听到这样的回答她也会很无奈吧，在我组织语言的时候老板用更变态的一句话彻底粉碎了我追求音乐的幻想。

老板是这么说的："你要买那还有几张，过两天就买不着了，听说最近又有人发明了什么DVD，比VCD还先进，哎，你们这些年轻人啊，一天只知道看书啊看书，做题啊做题，世界上发生了那么多的事你们都不知道，要与时俱进啊！"

我只觉得一阵眩晕，眼前的事物瞬间变得模糊不清，张大了嘴想说什么，接着便失去了知觉。

CHAPTER 03

醒来的时候，我已经躺在一张床上，从被子的颜色来看不是宿舍，而头顶发着暗黄的光的灯泡也证明了我的推理，刚才发生在书店的一幕幕在我脑海里像POWERPOINT的幻灯片一样一张接一张地闪过，不过似乎没有设置过渡效果，我继续猜测着我所处的位置，空气似乎凝固以外，耳边只剩下笔与纸频繁接触发出的柔和的沙沙声，我循声看去，发现她正坐在一张桌子前写着什么，我猜大概是上午发的某套卷子。

"你醒了。"她大概是听到了声音放下了手里的笔。

"我晕了多久？"

"大概半小时。"

"这是哪儿？"

"我家。"

"你家？"

"对啊是我家，难道按你的理解我不能有家吗？"

"我不是那个意思，我的意思是说你怎么不住校？"

"刚转来的时候住了几天，不过我们宿舍那几个人太变态，我妈怕我受伤，所以在这租了间房子。"

"那你妈岂不是也在这！不行，我要回学校！"

"你喊什么，我妈才不会在这种鬼地方住呢，她教会我生活必须的技能之后就走了……"

"那说说你那些变态室友吧。"

"你都认识她们快三年了，应该比我更了解她们，你见过大夏天的抱着棉被到楼顶看星星的吗？"

"没见过。"

"先不说这些，你到底想在我床上躺多久？"我只能说她这个问题问得相当有水平。

"啊，这个，如果小姐允许的话，我倒是真想在这睡上一夜。"

"我把你打残了你可以在上面躺一辈子，你看怎么样？"

"我看我得起床了。"说实在的，我只是嘴上这么说，要是残废了真能躺在这里一辈子，我想我愿意残废。

"抓紧时间，据可靠消息，校长今晚要检查自习。"

"哦。"我一边答应着一边系上了鞋带，想来校长也是无聊，明知道消息放出来就抓不着逃课的，还是乐此不疲地要检查，难道他看着讲台底下几十人装作用功苦读的场面很爽吗？



"不用叠被了，帮我拿着书包，出来时把灯都关了。"我抬起头的时候她已经站在了门外，手里一串钥匙在她不规则地摇动下发出清脆的碰撞声，我依次关掉了所有开关，出了房门来到楼道里，在这过程中我想像了一下站在讲台上看着下面几十人用功苦读的场面，确实很爽。

"你到楼下等我吧，这门比较难锁。"

于是我便沿着黑暗的楼道往下走，其间跺了N次脚，不过楼道里的声控灯都没有给我面子，正当我发愁的时候，听到巨大响声的老头老太太——除去学生这个小区的主要居民，似乎以为发生了地震都纷纷打开门，借着他们屋子里的光，我飞快跑下楼。

小区的居民并不是很多，亮着灯的没有几家，凉风习习，让人发觉春末夏初的夜晚还是有那么一点点寒意的，这样的夜景不算很美，却很容易让人平静下来，不过一个半小时后放学的人潮便会打破这个小区的宁静，我想，我应该趁这个机会好好欣赏一番……

"前面那小子你过来。"我身后的树丛里突然冒出一句话来，在打破这种静谧环境的同时让我哆嗦了一下，我转过身，看见一个人影慢慢从树丛里走了出来，我之所以认为是人影而不是其他的什么影是因为离地面一米七左右的位置发出微弱的火光，很明显是根烟。

"借哥们儿点钱买包烟抽。"他慢慢向我靠近，他的话隐含的意思是告诉我他想劫我点财，而且钱的数量基本上不可能是买几包烟那么简单，不过他的做法实在让我都替他觉得没面子，前面说让我过去，还没等我反应过来他就已经过来了，看起来他对自己很没信心，当时的场面着实滑稽，借着微弱的月光，我能感觉出我要比他高一些，配上刚才他说的那两句话，旁观者很容易误以为被劫的是他而劫财的是我。尽管可以很乐观地想，那个时候我还是相当害怕的，想保住兜里的钱只能跟他打，而打架这方面我向来对自己很没信心，再加上缺乏实战经验，以至于遇到这种情况我会做最坏的打算，向来我兜里没几个钱，估计刚好够他买包烟的，被他抢去也没什么，全当我好心施舍给乞丐了，但是当时我手里拎着她的书包，里面要是有什么贵重物品我可就赔大了……

那时侯我觉得人其实是很贪财的，半小时前我还嘲笑那个财迷奸商，现在自己还不是一样，真是可笑。

"我跟你说话呢，听见没有!"那黑影走近了，借着朦胧的月光我感觉那张脸似曾相识，可能刚睡醒没有进入状态吧。

"手下败将也想劫财啊。"不知什么时候她已经站在了我身后，我这才想起来，眼前这位叼烟的劫匪——我姑且这么说，便是先前在机厅里被她华丽虐杀的青年男子。

当时的气氛很紧张，至少我是这么认为的，不过似乎紧张的只有我，他们两个看上去似乎都很放松，我意识到现在的局势变成了二对一了，不过我们依旧没有什么优势，第一，我不是HP上万的肉盾，第二，她长得也不像治愈系的女主角，像我们这种组合拿到任何一类RPG中都只有被敌人虐待的份，更何况现在我们所玩的是一款遇敌方式为踩地雷式的游戏，还没等我们做好准备，那家伙就从树丛里冒出来了，我突然有一个奇怪的念头：如果她的书包里有一个精灵球就好了。

所以这种情况不能硬拼，我迅速制定了一个初步的计划：我来拖住敌人，她去学校把弟兄们都叫来。这个计划看上去很有可行性，首先，劫匪是个烟民，自然健康状况要比我差一些；其次，黑暗的环境对我们都很不利，但是明显对他的影响大一些，而且四周也没有板砖木棍之类的武器，我便没有了被秒杀的可能；再次，经过估计我的身高体重应该都占有一定优势，况且战斗发生的位置距离学校不远，我只需要挺住三两分钟，局势便会发生逆转，到时候谁劫谁可就不一定了，这样想着的我脸上露出了奸笑。

"真是冤家路窄，又碰上你们两个，今天算你们倒霉，我就把话说明白了吧，把钱都拿出来。"劫匪的视力明显很差，差到给我充足的时间做出战斗计划，我开始发觉我们的胜算越来越大了，那个时候我倒真希望地上有个板砖木棍什么的，直接拣起来把他秒杀算了……



"游戏里欠打，现实里也很欠打。"

"口气倒不小，我看你长得挺漂亮的让你几招，没想到给你脸你还不要脸，好!老子再给你一次机会，你要是赢了我，我就放了你们，你要是输了，嘿嘿，身上值钱的东西全是我的。"

"这样太没悬念，你还不如直接放我们走吧，要赌就赌点有意思的，你那点本事还不配跟我玩，不如这样，我派我徒弟上，你赢了钱是你的，你要是输了，哼，你的钱就是我的……"她这段话着实很有气势，将那家伙藐视得非常彻底，只是忘了即便我们赢了也拿不到钱，因为那个烟头是因为没钱才来劫我们的。

"我什么时候成你徒弟了?"

"不愿意的话现在后悔还来得及。"

"那就这么定了，我就再跟这小子玩玩。"烟头没有给我拒绝的机会，现在的局势已经从抢劫变成了赌博，实在让人哭笑不得，我先前的计划就此搁浅。

我们三个又回到了那家机厅，大概是由于学生都回去上课的缘故，屋子里明显没有了先前的吵闹，老板依旧很无辜地坐在那里，我暗想，我要是那烟头，我绝对会抢劫这个白痴老板，他店里的钱绝对比我们身上的多得多。

她递给老板一块钱，从盒子里拿了五个币，我和烟头一人拿了一个，她自己留了一个剩下那两个送给了两个从我们进门就"姐姐、姐姐"叫个不停的小P孩。也不知为什么，我选了三个草薙，还让真吾作援助，可能是特别的决斗就要弄得特别点，以往我通常是不知道用谁直接随机，大概游戏都是这样，用随机的不是高手就是菜鸟，高手是因为谁都会用，菜鸟是因为谁都不会用，通常只有那些说高手不是高手，说菜鸟又不是菜鸟的人才会正经选人，想来我也算有门有派了，就正经选一次人吧，尽管我的四人组合看上去很滑稽。

CHAPTER 04

第一个出场的真KYO打掉了烟头的玛丽不到一半血便挂掉了，我瞟了一眼烟头，他依旧像先前那样得意，在我第二个KYO出场之前那段间隙，他从口袋里又掏出一根烟叼在嘴里，不过没来得及点上。

"KO，PERFECT。"机器里传出我很熟悉的声音，不过之前我听见的都是别人打我，这次却是我打别人，更难想像的是我从头到尾只用了一招七十五式改。

烟头看上去有些窝火，掏出打火机点上了烟，狠狠地吸了一口，那姿势似乎要跟我玩命，这一回合我们打得势均力敌，我猜可能是他求胜心切反而发挥失常，最后他的金家潘以微弱的优势胜出，随即又被我的KYO2打了个PERFECT，当时我一直在想，他今天确实够郁闷的，每次都是他占上风，每次又都是我打他PERFECT后大家重新回到起跑线。

最后一局打得很乱，我们都显得有些急躁，经常出现离对方还很远就出拳动脚的情况，我们都被打到一半血左右的时候，他的包爆了气，开始用很流行的无赖技折磨我了，这招很多人都会用，用起来也很有效果，尤其是对付我这样的菜鸟，也有很多人觉得这样很猥琐，但是为了赢他们也会不择手段。



烟头疼得打了个滚，双手捂着小腹，缩成一团，我看见他的惨状想起了我很讨厌的一种虫子，心中顿生厌恶，又照他屁股给了一脚，这下他腹背受敌，一时间双手不知道该捂哪儿，反倒躺在地上伸腿要踹我，我抬起脚轻松地躲开了他的攻击，绕到他身后，又狠狠照他后背来了两下，尽管晚饭吃得不多，

烟头的动作并不快，显然也刚学会不久，但是这速度已经足够让我无奈地做出防御动作了，烟头双手在按键摇杆上忙活，屏幕里的包就不停地发大气小气，眼看着我被猥琐到只剩一丝血了，再挨一下必死无疑，我突然看见还有三个援助，于是可怜的真吾就反复跳出来给我当肉盾，一直耗到烟头爆气结束。

烟头见我使用了更猥琐的战术逃过一劫，不免有些遗憾，又狠狠吸了一口烟，操纵着包冲了上来，迎面便吃了我一记无式，烟头摇了摇头，不死心又冲上来，又吃了一记无式，这时候他的血也见底了，烟头看我还剩一个必杀，咳嗽了一下，然后我就看见屏幕里的包以极不符合烟头当时心情的动作往后跑，我的KYO2便乘胜追了过去，烟头吐掉了嘴里的烟头，见已退到了版边，估计是害怕我再用无式，而且他剩下的血若是防着还可以活命，于是也无奈地做出了防御动作，我的大脑里瞬间闪过一个邪恶的念头，于是摆出要用无式的样子冲到包的面前按下了轻拳。

"有进步，最后那招比无式还无式。"她夸赞道

"我赢了啊，拜拜。"我对烟头做了个再见的手势，拉着她出了机厅，虽然看上去很轻松，心里还是害怕烟头追上来，所以一直保持着战斗状态，直到我们已经走出了阳光花园才放松下来。

"你刚才那招太诡异了，不过说实话基本上只能对付刚才那种级别的白痴。"

"能赢就不错了，被他爆气猥琐的时候我以为自己完了，都做好跟他拼命的准备了，我堂堂重点高中的学生差点就死在一个小混混手里！"

"你听，身后好像有什么声音？"她突然转移话题问道。

"哎？我好像也感觉到了，啊，烟头！"我扭头正看见烟头从我们身后不远处冲过来，我连忙推了她一把，自己也向旁边闪，眼看烟头逼近了，我退得太急身子倾斜失去了重心，我害怕摔倒被烟头捡便宜，急忙抬起一条腿想要维持平衡，可是本来想防御的动作却变成了攻击的动作，烟头奔跑的速度太快没来得及停下，左脚勾在我抬起的脚上飞了出去，重重摔在地上，我感觉到地面震了一下，晃了晃终于站稳了脚，正准备拉她逃跑，突然听见趴在地上的烟头发出痛苦的声音。

"哎呦，我的脚扭了，疼死我了……哎呦。"

我见局势完全倒向我们这边，心里又产生一个邪恶的念头，于是走上去狠狠给了烟头肚子一脚。

但我还是用上了大力射门的劲，挨了这两下，烟头便完全失去了反抗能力，只剩下发抖的力气了。

"悟空，中学生慈悲为怀，放他一条生路吧。"她看见烟头的惨状向我劝道。

"好吧，今天就不跟你计较了，以后别让我看见你，快滚！"我指着郊区的方向冲烟头喊道。

"算了，我看他也滚不动了，就让他躺那吧，一会缓过来自然就滚了，我们先走吧，别管他了。"

我看了烟头最后一眼，和她离开了战场，没多久就进了校门，周围一下子明亮起来，我听见教学楼里传出下课的铃声，接着便看见三三两两出来活动的学生，理论上我们还能赶上最后一节晚自习。

"没看出来，你打起人来还挺狠的。"

"哪有，也就是碰上刚才那种情况，他反抗能力比较弱，要不我早废了。"

"不管怎么说，刚才都挺危险的，要是没有你，我的小命就玩完了。"

"你又瞧不起我了？"

"我哪有？你这么骑士我干吗要瞧不起你。"她把眼睛瞪得很大，做出很无辜的样子。

"哈哈，就我这样的还骑士，我有什么资本让小姐如此高看。"

"谦卑，正直，怜悯，应用，公正，牺牲，荣誉，灵魂，八大美德啊，做人不要太悲观，其实你很厉害的。"

"还不一般，那我混成这样，每天都在一个门口写着三年一班的地方上自习。"

"你要是少贫两句也不至于混成这样。"

"人都是有缺点的，贫嘴是个被动技能，我学会了，它就自动施放了，我也没办法。"

"给你竿你就往上爬，再贫我念紧箍咒了。"她终于受不了了。

"哎别，我错了，不跟你扯了，说实在的，我有时候确实觉得自己挺骑士的。"

"那你觉得你是个什么样的骑士？"她似乎很好奇。

"一转眼就高三了，就算是个三级的圣骑士吧。"

"这个厉害，能力很平均的，绝对主力。"

"我比较反常，从能力上说，我应该是个守备和速度很高，力量很一般的圣骑士。"

"你防御力很高吗？我怎么没看出来。"

"人不可貌相，其实刚才那烟头要是真打着我了，我也没事，因为我练过。"

"你怎么练的？"她看上去更好奇了。

"别看我平时不怎么动，我一般都是上课时锻炼的。"

"你跟桌子打仗啊？"

"也就你能白痴到那境界。"

"你……"

"好了不闹了，这要从刚分班说起，我的第一个同桌有很强的虐待倾向，经常趁老师转身在黑板上写字的时候打我，由于我们实力相差悬殊，我无法反击，只好防御，久而久之就锻炼了抗击打能力。"

"你比我还白痴。好了不说这个了，再说你为什么速度很快吧。"

"这你都看不出来，还玩FE，刚才那个烟头明显受到了我的追击，而且他的攻击被我轻松回避。"

可你明明踢了他四脚啊，这是怎么回事？"

"因为我拿的是勇者系武器，二乘二得四，懂了吗？"

"原来是这样，那说说那烟头吧，你看把他扔FE里是个什么？"

"就他那长相的，也就是个斧男，还得是山贼系的，看他年龄也不小了，应该也转职了，基本上就是个穿着狂战士衣服有着勇士能力却不会使用弓箭的垃圾。"

"你这么瞧不起他啊！"

"我已经很给他面子了，这事我本来不想提的，说出来我都替他丢人。"

"说啊，我也想替他丢一下人。"

"你这想法真变态。刚才他冲过来的时候我推了你一把是吧。"

"是啊，怎么了，这也和他能力有关吗？"

"当然有关，很明显我在救出你的情况下对他进行了追击，我速度再快不过二十五，减半以后还高他四点，你说一个高级职业都快满级了速度还不到八，他活着还有什么意思？"

"那他岂不是没什么发展了？"

"用处还是有的，基本上进斗技场的都希望自己的对手是这样的人。"

"我开始感觉替他丢人了。"

"还是别说他了，越说我就越骄傲，可咱做人得谦虚，你再问点别的吧。"

"那好，既然你速度那么快，也应该是练过的吧。"

"嗯，当年在我锻炼抗击打能力的时候，坐我身后那家伙没事就叫我，我一回头就给我一耳光，久而久之我的反应越来越快，最后已经达到在他出手后0.1秒就做出回避动作的境界了，从那以后，只要我集中精神，他就绝对打不着我。"

"你太厉害了，我FE的队伍里要是有个你这样的，过关就轻松多了。"

"我用你说过的一句话来评价你这个想法，你刚才那个想法太诡异了，不过说实话基本上只能对付简单的电脑。高手是不会希望培养出我这样的圣骑士的，除非他有特殊爱好，把我扔FE里，就是让玩的人干着急，敌人打不死我，我也打不死敌人。"

"哦，我差点忘了，你攻击力比较低，可是防御回避都能锻炼，你为什么不锻炼一下攻击呢？"

"这个问题问得相当白痴，我锻炼防御和回避



就类似高考成绩里数语外占的比例大于理化生，这些是他们一辈子都悟不出来的。”

“我也悟不出来，我感觉就你能，现在出书热，你整理一下也写一本吧，书名我帮你起了，就叫《高考哲学中的游戏原理》。”

“这个我暂时还没兴趣，以后缺钱花的时候可以考虑。”我们进了教室，屋子里没几个人，大都到外面呼吸新鲜空气去了，他们学习起来很拼命的，不出去吹吹风会缺氧的。我们回了座位，开始各自干各自的事。

都是被迫的，想要锻炼攻击首先得找一个能让我打还不还手的人，你觉得有这样的人吗？”

“其实你也不用太悲观，我看班里前面几排的人你都可以摆平的，他们好像防御回避都很弱的。”

“可是人家都把自己定位成魔法师了，没看见整天拿几本破书钻研魔道吗？”

“那他们整天钻研的都是些什么魔道？”

“理科班当然钻研理魔法了，不过这些人练来练去也就练个火球闪电，高等级的魔法都不敢尝试，成绩比较好的就算是贤者了，也没钻研明白，有几个还走火入魔了，你说这些人好不容易转职了也不说练练魔杖给我们这些成绩不好的治疗一下，谁像你这么好啊！”

“我是师傅，自然要对徒弟好一点，我想知道他们是怎么看我的。”

“美女啊！不学习的看见你跟妖精看见唐僧似的。”

“又贫了，说正经的。”

“正经的，他们对你简直是恨之入骨，恨不得你得非典被隔离，永世不得上学啊！”

“我又没惹他们，干吗这么恨我？”

“恨一个人需要理由吗？需要吗？”

“不需要。”

“需要吗？”

“不需要，可是……”

“我只是开个玩笑，你又何必这么认真。你刚转来就考了第一，他们怎么能不恨你。”

“我又不是故意的，他们应该怪自己悟性不高。”

“其实也不怪你，两年了，一群理魔法师在一块不停研究那几本破书，肯定是没多大发展空间的，再加上心理素质不好，你还专克他们，自然要输的，考着考着就习惯了，都怪他们，蠢得跟猪一样。”

“我还专克他们，哈哈，我真厉害！”

“你是学暗魔法的，这个年代比较吃香。”

“我倒无所谓了，倒是你，总这样被一群蠢得像猪一样的人压着，你就甘心了？”

“这些我心里有数，理化生就好比那三种魔法，他们作为魔法师再努力也顶多熟练两门，语数外就好比那三种武器，我作为圣骑士稍用心就可以样样精通，而且武器在战场上的作用大于魔法，

CHAPTER 05

九点半，放学的铃声响了，教室里一下子炸了锅，很快又陷入了沉静，班里的大多数人在临下课前五分钟就已经收拾好了书包，一旦铃声响起，就奔出教学楼。我是个很没有规律的人，倘若有事做，基本上总要等到看门的老大爷赶我出去，倘若无事可做，放学前半个小时我就已经无聊地做好准备了。这个时候，我正在很专心地看着数学书，在很长一段时间里我一直觉得每天的这个时候是最好的学习时间，静夜如水，浮躁不安的人们都已离开，这样的环境我才可以平静下来看看书。直到有一天，班上一对搞对象的公然在这些自愿留下来的人眼皮底下亲密过度，我对前途彻底失去了信心，没想到我每天仅有的半个小时也被剥夺了。

“你已经多少年没这么认真看过数学书了。”我抬起头发现她已经收拾完毕站在我旁边。

“你怎么还没走，这么晚了还不赶紧趁人多早点回去，好了，我送你吧。”

“没事，我自己走就行了，你也早点回去吧，明天还上课呢。”

“那怎么行，要是再碰上刚才那种情况呢。”虽然我连自己的安全都还保证不了，但我还是决意要送送她。

“那好，你随意。”

我拿起桌上的数学书，随着她出了教室，屋子里只留下几个埋头做题的和一对抱在一块的。

“我刚才考虑了一下，今天我不想回家了。”

“不回家回哪儿？”

“我想回宿舍住一晚上。”

“你脑袋让门挤了！回去找死啊？”

“死不了，我跟她们还不是很熟，我想她们不能把我怎么样，走吧。这两天情绪有点不稳定，想过一下集体生活调节一下。”

“你可想好了？”

“我想得非常明白，你有问题吗？”

“我无所谓，这样正好还顺路。”

不多一会，我们就到了女生宿舍，只有一小部分屋子亮着灯，显然像她这样租房住的人有不少。

“你赶紧上去吧，我送佛已经送到西天了，至于西天那边是吉是凶，我就不管了。”

她抬头看了看天，什么也没说，只是站在原地，丝毫没有要上楼的意思。

“小姐，再不进去就关门了，你进不去可以回家，我进不去可没招，你得替我想想啊。”我刚说完这句，远处男寝的方向便传来了重重的关门声，我一下子蔫了，想来又要找网吧了。

“好了，走吧。”她突然开了口。

“还走什么啊，没听见我们宿舍已经关门了吗？你是不是觉得诓我有意思啊，我没事在网吧窝一宿我容易吗？我虽然不是什么好孩子了，但是我还是知道好歹的，现在都什么时候了！”说着我还装模做样地晃了晃手里那本九成新的数学书。

“走吧，到我家住，我家晚上还不熄灯，你想学多久就学多久。”

“你脑袋没问题吧？深更半夜的你让我上你家住，这么邪恶的主意你都能想出来。”

“我脑袋没问题，快走吧，一会锁大门了，两小时以前你不是还说想在我床上住一晚上吗？现在我满足你。”

“可你那是单人床……”

“就算是双人床我一样让给你，我住我妈那张就是了。”

“你是认真的？”

“我当然是认真的，你那眼神是什么意思，我不过是想让你住一回有家用电器的房子而已，你一天天都想什么啊！”

于是在这个特殊的日子里，我第二次走进了阳光颐养花园，夜幕下的小区寂静而安详，比起放学之前多出了很多亮了灯的窗户，我想，里面一定有不少人在用功学习吧。那个瞬间，我突然感觉到一种前所未有的危机感，漆黑中似乎有一只手向我伸来，狠狠按在我的鼻子上，然后我的嘴自动张开，舌头伸了出来，就像个光驱，那只手又拿了一张光盘放在我舌头上，然后又狠狠按了一下鼻子，我的嘴又自动闭上，几秒钟后，眼前出现的画面取代了NOW LOADING，我看见一个代表成绩的表格，其他人是绿色的直线箭头向上，只有我是红色的箭头向下。我吓得哆嗦了一下，揉揉眼睛，终于确定刚才看到的只是幻觉，想起自己早就不是在乎成绩的人了。

钥匙不规则的碰撞声又传进我的耳朵里，我这才意识到已经到家了。她家的门很难锁，自然也很难开，不一会不停拽门的声音把住她隔壁的老太太吸引了出来，我猜这老太太每天都会被她这样吵醒，但是从老太太脸上的表情来看她老人家似乎还很高兴，我有些迷惑，莫非被一个优等生从美梦里吵醒也是件令人愉快的事？

“回来啦。”老太太很慈祥地对她说道。

“啊，回来了。”说着她开门进了屋，楼道里只留下作为陌生人的我向老太太伸出的脑袋。

我冲着老太太笑了笑表示礼貌，谁知她看见我一下子变了脸，眉头紧锁摇着头长叹一声后缩回了脑袋关上了门。

我只能说一切都不能按常理来推测，在老太太不负责任的胡乱猜想中我是绝对无辜的，但是我又很难解释清楚，因为晚上十一点一男一女走进一间空屋说是为了学习这种解释是个人就不会相信。可是事实确实是这样，我只能说我们的意识过于超前，或者这个年代已经不纯真了。

这样想着的我无奈地摇摇头，发现她已经换上了一双机器猫的拖鞋，并且指着地上，我低头看

去，是一双冬天穿的机器猫拖鞋，领会了她的意思后，我换上它走进屋子。想来上一次是昏迷着进来的，还没来得及仔细观察就离开了，我环顾四周，对房子有了一个初步的印象，客厅一张破桌子上放着一个电磁炉，上面一个锈迹斑斑的水壶正冒着热气，角落里有台很旧的电冰箱，亮着灯，看上去似乎也在工作，再往里的屋子里一张大床上放着一个东西，似乎是个手电筒，这些家用电器足够让我惊叹一阵子了。

"水得过一会才能开，你先到里屋去吧，我的书都在桌子上，想看哪本自己拿，不明白就问我。"

"不用那么麻烦，我用凉水就行了。"说着我走进洗手间。

昏暗的灯光下，我慢慢把水撩到脸上，回味着她刚才那句话，不知为何，想起小时侯玩《魂斗罗》时的情景，那时侯跟我一起厮混的人中有一个会调三十人的，每次我们求他把秘技告诉我们，他总是不肯，总是让我们闭上眼睛，然后把手柄竖起来偷偷按下那几个按钮，仿佛那秘技是他的一切，在那个年代，由于知道那条秘技，他也着实风光了一阵子。后来的很多时候，我总会想，假如那个年代像他那样的人都无私地把秘技奉献出来，中国的游戏业将是何等发达。

我突然发觉其实游戏和学习的本质没有任何区别，就像那些知道怎么调三十人的家伙一样，总有一些成绩很好的人不愿将他们的经验透露出来，他们害怕被人超越，在他们怀着恐惧与满足自私地学习的时候，那些成绩不好的通常有两条路可以走，一条是靠自己的努力找到属于自己的方式，另一条是就此放弃。就好比当年那些不知道怎么调三十人的，有些人苦练几个月，最后一条命不死通关还奖励几条命，有的人扔下手柄从此不再碰它改玩别的。

我一下子大彻大悟，终于明白当初为什么不喜欢《魂斗罗》了。

"洗完了拿那条蓝毛巾擦脸。"

"哦。"我答应着拿过那条她指定的毛巾，擦着脸走到了摆满书的桌子旁边，随便拿起一本子翻起来，第一页密密麻麻记录了很多题，字体不像她人一样漂亮，却像她人一样工整，我仔细看了一遍，发现一道都不会，翻过第一页，第二页写满了那些题的解答过程，随意看了两眼，忽然都明白了，我慢慢合上本子，盯着泛绿的封面，突然有种拿笔写下"高考数学完全攻略本"的冲动。之前看完很多书后的感觉不是想吐就是想死，而这次看了她的笔记我惟一想做的就是好好活着看完它然后考个名牌大学。

"你拿着我演算纸发什么呆啊？"一时间我对她佩服得五体投地。

我拿起一本真正的笔记开始看，其间很用心，还不时拿笔在旁边的纸上划了几笔，不知过了多久，我感觉到脖子的酸痛了，便坐直伸了个懒腰，发现我已经看完半本了。在我感叹受益匪浅的时候耳边忽然传来了液体撞击容器的声音，抬头一看，她正拿着一瓶王朝干红向两个杯子里倒。

"放松一下，你等我一会。"说着她转身离开了椅子。

我呆坐着，看着玻璃杯里的红色，有种难以形容的感觉，不一会她拿着一个易拉罐回到了座位。

"不好意思，七喜我喝没了，这回就拿美年达将就一下吧。"说着她揭开拉环开始向那两个装了三分之二红酒的杯子里倒。

我再一次感叹受益匪浅，没想到还可以这么喝，美年达居然还是苹果味的。

"我知道你这人比较另类，家里也没什么再特别的了，只有这个了"说着她举起了杯子。

"这个就很好了，我们宿舍连水都没有。"我也举起杯子，这个奇妙的夜晚发生的这些让我匪夷所思的事情随着一声清脆的碰撞声都溶解到这两杯无论从颜色味道还是温度来看都很奇妙的液体中，我突然发觉自己常用的那些看似华丽的形容词在这个夜晚都变得异常苍白，酒触到舌尖的刹那我突然有种奇怪的念头，对于我的夜晚来说，有这样一本笔记和这样一杯红酒足矣。

又不知过了多久，我把那本笔记看完了，站起身来，突然一阵疲惫，她把书合上，也停了下来，慢慢地说："时候不早了，我去睡了，晚安。"说完举起杯子，慢慢退出了屋子，轻轻关上了门。墙上的挂钟里时针和分针重合在十二的位置上，秒针还差半圈，我望着挂钟出神，回想着她关门时迷离的眼神和我当时表情的茫然，在三个指针重合的时候喝干了杯里最后一滴。

CHAPTER 06

我关了台灯，夜晚比想像中明亮许多，月光透过窗户洒到我看完的笔记上，整个小区都陷入了安眠，我盯着墙上的镜子，发现自己确实很颓废，已经到明天了，可是丝毫没有困意，我知道再这样盯着自己看下去很快就会想自己的未来，可是我没有未来，于是只好强迫自己倒在床上。

这些天过得如梦似幻，很多年前她从我的世界消失不见，很多年后又不知为何突然出现，我能做的只剩下感叹时过境迁。以前总是听人说，酒可以让人忘掉很多事，然而我此刻却异常清醒。我喜欢她，但是我不想让她知道，因为我明白，得不到的东西永远是最好的，我不曾嫉妒任何人，因为她从未说过喜欢任何人。我知道有些话说出来就是一生一世，区别是有些人说完是两个人的一生一世，有些人说完是一个人的一生一世，我想我属于后者。可能这么多年来我们一直在走相反的路，小的时候我用功学习而她混迹于机厅，长大了我厌倦了终日的念书做题到网吧放纵自己，而她也玩腻了游戏为一直憧憬的未来用功学习。

我能做的只是和她并肩走过高考前这段不长的日子，在其他人无聊的猜测中满足自己空虚的内心，她不会在意任何人的话，当我是一个多年未见的好友，我也不会在意下一次模拟考试的分数和五月到六月之间将要发售哪些游戏。我和她还有很多人，都希望安静地度过这段平淡的日子，她和其中一些人在平淡过后将开始全新而绚烂的生活，我和另一些人则等着成绩出来后回归平淡。

再往后我就不敢想了，对未来未知的恐惧迅速占据了我的大脑，我无端地开始发冷，裹紧被子，瑟缩成一团，慢慢睡了过去。睁开眼睛的时候，太阳已经很高了，我看了看墙上的挂钟，快十点了，算一算已经过了三堂课了，于是连忙坐起来，这时候她推门进了屋。

"你没上学啊？"

"我把你扔我家睡觉然后自己去上学，你觉得这种事我能办得出来吗？"

"那你怎么不叫我起来，现在都迟到两个多小时了。"

"我看你没睡好，想让你多睡会，就没叫你。"

"你怎么知道我没睡好？"

"我六点半来叫你，发现你正在说梦话。"

"我都说什么了！"我被吓了一身冷汗，要是我把睡前想的那些说出来就彻底完了。

"你说：太多了，我不写了，累死我了，后面的我就听不清楚了，好像还要杀人，你这人也真有意思，醒着的时候只知道发呆，睡着了倒想起来学习了。"

"呼……我没事。那你不怕我迟到啊？"我长舒了一口气，恢复了正常。

"你怕迟到，哈哈，你是那种人吗？"

"其实我很想变成那种人。"

"变成那种人有什么好的，哪有你现在有性格。"

"有性格有什么用，变成那种人我就能考上大学了。"

"我不是那种人，不过我感觉我也能考上大学。"

"你怎么不是那种人，你从来不迟到早退。"

"你看我现在干什么呢，不也跟你一样逃了三堂课了。"

"算了，我说不过你，学习好就是不一样。"

"你以前不比我好得多，其实我一直挺佩服你的。"

"别提以前了，想起来都是眼泪，有吃的吗，我





“行了，赶紧坐那吃完吧，出去给我丢脸。”

我暗想，你的脸长你头上了，我出去怎么会丢你的脸，今天我出去吃定了。

“老师，这还不少呢，一时半会吃不完，我还是出去吧，有人看见了我就说我是别的班的，绝对不给你丢人。”班里一阵哄笑，班主任的表情一下子从愤怒变成了无奈，我没等她回答直接出了教室。

饿了。”我转移了话题，也尽量让自己不去想从前那些光辉岁月，换一个角度来说，我已经向残酷的现实投降了，我开始习惯接受它了。

“我教室里有，你要是实在饿的话，就跟我上学去吧。”

“那只能这样了。”

我转身拿起前一天晚上没看完的笔记装进她的书包里，下了床走进洗手间，脑海里却不断闪过偏远山区贫困儿童用功念书的画面，人家为了上学可以饿肚子，可我现在是为了不饿肚子去上学，想想自己真是社会的败类，什么都不是还总希望自己是点什么，浪费着国家的粮食维持生命去玩别的国家的游戏。可转念一想，这样至少比吃着外国的食品玩着国产的游戏强一点。

迎着春末夏初上午和煦的阳光，我伸着懒腰走出了阳光颐养花园，不一会便到了学校的主楼，大厅里空无一人，转弯处隐约传来说笑的声音，想来必定是班里在上自习，于是加快脚步进了教室。

像往常一样，我的这次迟到丝毫没有引起任何注意，但是随后她走进教室的时候，屋里一下子静了下来，除了戴耳机没听见的都张大了嘴，我苦笑了一下，想来美女迟到就是不一样，何况还是成绩很好的美女。

我慢慢坐下把笔记从书包里拿出来放在我那张很干净的课桌上，随即站起身走到她的座位。

“吃的呢，快点，我要饿死了。”我把书包放在她身上有气无力地说道。

“哦，这呢，你都要什么？”她从书桌里拿出一个很大的塑料袋抬头问我。

“都给我就行了，这些可能还不够呢。”我抓起袋子跑回座位，像难民看见救济粮一样开始吃。

这时候先前的一部分人闭上了嘴，有的想到还要考大学去做题了，有的在想我们什么关系她就给我吃的，而另一部分把嘴张得更大了，这些人多半是想睡懒觉还不想迟到而没吃早饭的。我突然觉得他们很好笑，于是翻开一本笔记装出很满足的样子看起来。

正当我看会了几道题正得意的时候，耳边传来了高跟鞋的声音，我抬起头，发现班主任不知什么时候回到了教室并朝着我的方向走来。我看她表情有些愤怒，赶紧把手里的半块面包塞进嘴里。

“你很自在啊，迟到了还上课吃东西，出去吃，吃完再回来。”班主任的手指着门外喊道。

“哦。”我拎起塑料袋往门外走，碰上这种情况我总是很听话。

吃着吃着，我看见宵哥从外面跑了进来，宵哥的名字里本来没有宵字，但是由于他经常出去玩通宵，所以大家都叫他宵哥。宵哥见我站在门外吃东西，立刻伸长了脖子，先是惊奇，后是饥饿，冲上来便抢我手里的塑料袋。

“别跟我抢，我早上没吃饭。”我抓着塑料袋死不放手。

“大哥，我早上也没吃饭。”宵哥用哀求的眼神看着我说。

“你吃没吃饭跟我有关系吗？”

“别闹了，我错了。”

“你昨天又通宵了？”我问道。

“天地良心，我昨天在宿舍一直睡到现在，你给我一块吧，我真的饿得不行了，等熬过这会我请你出去吃面。”

“你说的，好，就一块，我也不多了。”

宵哥接过面包三口两口吃了进去，眼睛却还盯着我手里的最后一块，我怕他再抢，一口塞进嘴里，由于喉咙不够大，噎住了。

“你看你，我又没说跟你抢，你着什么急啊，赶紧找水，一会噎死我就不用请你吃面了。”

我冲进教室，班主任正在讲考试注意事项，见我进来停了一下，想说什么却没说出来，又继续讲下去，我跑到她的座位旁，用尽全身力气从嗓子眼挤出一个“水”字，大概声音大了点，屋里没戴耳机的除了她都把头扭向我。

她眼睛依旧盯着讲台上的班主任，弯腰从书桌里拿出了一瓶纯净水给我，我接过来，边喝边跑了出去。

“没事吧？”宵哥问道。

“为了你那碗面我必须没事。”我大口喘着气回答道。

“班里干什么呢？”

“听老师讲事呢，废话少说，赶紧去吃面吧。”

“好吧，咱么走。哎，对了，班里刚转来的美女你认识啊，我看她好像跟你很熟的样子。”

“认，认识N，N年了。”

“没看出来你小子认识的人不少，好了说正经的，昨天我们想去通宵，找你找了半天也没看见人影，最后人没凑齐只好睡觉了，你跑哪去了？”

“去她家了。”

“谁家啊？”

“就你说那美女。”

“大哥，不会吧，我一直以为你是个好孩子，我以为我没事抽根烟通个宵就很牛了，没想到你都出去跟人同居了！”宵哥看上去很惊讶，从他夸张的表情似乎能看出他已经有点崇拜我了。

“没你想的那么龌龊，我不过是住了一晚上有家用电器的房子而已。”我轻描淡写地回答道。

“这还不龌龊，人家在外面租房子的除了跟父母就是自己住，说吧，你住哪了。”

“我当然住她床上了……”我突然发觉不对，连忙捂住了嘴。

“看看，看看，都住人家床上了，你们还干什么了？”

“你别乱想，我们真的什么也没干，她借我几本笔记，我们一晚上都在学习。”

“你当我白痴啊，有这样的好事你还有心思学习，要是我有PS2我都不碰。”

“PS2她没有，GBA倒是有一台。”

“你还知道人家有GBA，哎，什么世道，你说那么好的一个姑娘就这么毁你手里了。”

宵哥的脸上满是痛苦的表情。

“你别乱猜了，我们真没什么的。”

“没什么就跟你上床了，我怎么没这好事呢，你就实话实说吧，我给你保密，咱哥们还有什么好瞒的。”

“我跟你说不明白了，我要饿死了，走快点。”发生了这样的事实在不好解释，我听见肚子又叫了两声，便不再争辩了，加快了脚步朝面馆走去。

“那这事以后有时间你详细再给我讲，说正事吧，昨天你没回来，我们忍了一晚上，今天该跟我们走了吧？”

“好吧，反正在学校也没什么意思，正好我也让你见识见识我最近琢磨出来的亡灵RUSH战术。”

“就你那点水平吧！”一旦转移到有关游戏的话题，宵哥总是一如既往地鄙视我。

“我这回让你死都不知道怎么死的。”我也总是一如既往地不服。

“但求一败。服务员，两碗大蒜拉面，不加烤肉。”

“都饿成这样了，还装绫波丽，服务员，别听他的，加烤肉。”

“到底听谁的，我请客还是你请客？”

“少废话，坐下。”

我们进了面馆，找了个干净的位子坐下，在这个早晨过了很久，中午还要等一阵子才来的时候，面馆里的人总是很少，我和宵哥说着晚上的计划，等着面的到来，我无端地觉得面端上来的时候我会没有胃口，我不知道这样的日子已经过了多久，更不知道还要过多久，有时候真想歇歇，找个安静的地方散散心，反省一下，可想来想去又觉得疲惫不堪，只能继续这样浑浑噩噩着。这样想着，我开始害怕吃那碗面，因为吃完它又是一个无聊的下午。

CHAPTER 07

宵哥趴在我旁边的桌子上睡了整整一个下午，他说要养精蓄锐，这样晚上才有精力，我想了想，到了后半夜终究是要困的，还不如趁着白天找点事做，于是看完了这期杂志上我想看的全部内容。而整整一个下午，她都不在教室，座位上什么都没

留下，我猜是嫌教室太乱回家了。

月亮已经很高的时候，宵哥终于醒了，去厕所洗了洗脸，又精神焕发，我们收拾好东西出了教室，直奔操场，那里有一段栏杆很矮，矮到我们很轻松就可以跳过去，而且附近也没有保安，就像RPG里的设定一样，戒备再森严的城堡也总有一个足够安全的出口供主角逃脱。

我们来到街上，宵哥从兜里摸出一张皱巴巴的二十块钱递给我说："你去买点饮料晚上喝，我们去找出租车。"

我接过钱，过了横道，又一次走进了阳光颐养花园，想到几分钟后就要离开这里，突然无限留恋，前方的几个商店亮着灯，和居民楼里零星的房间的窗户里射出的光线一样暗淡，我攥紧了钱进了一家超市，拿了很多瓶薄荷味的雪碧到前台结了账，我无端地觉得夜里喝味道怪异的饮料会使人更清醒一些。

出了店门，远远看见宵哥他们还站在原来的位置，似乎还没有出租车经过，或是有经过的被别人抢先拦下了，时间还早，我开始觉得有必要到她那道个别，因为这次出去就不一定什么时候回来了，于是又折回小区里。

她家亮着灯，我正要上楼，灯却突然灭了，接着便听见用力关门的声音，看来她正要下来，我正好不用上去了。不多一会，她便出现在楼道口，看见我站在楼下，显得十分惊异。

"你怎么来了，出什么事了？"

"没事，我就是来告诉你一下今天晚上我去通宵，免得你以为我被拐卖了去报警。"

"谁没事闲得拐卖你玩。你脑袋没问题吧？"

"没问题，下午做对好几道题呢。"

"你通宵干什么？"

"通宵是我在极度空虚的时候最好的解脱方式，通常没有明确的计划，可能是上网，可能是玩游戏，也可能坐着什么都不干。"

"那你还睡不睡觉了？"

"这要看具体情况，困了自然就睡了。"

"你吃错药了，怎么才离开我眼皮底下这么一会，就疯疯癫癫的。"

"好了，既然你已经知道了，我来的目的就达到了，我该走了，再见之类的我就不说了。"说完我转身准备离开。

"等等，你到底想干什么，说清楚点。"

"其实也没什么，学校这边空气不好，想换个地方呆两天。"

"别跟我开玩笑。"

"我没跟你开玩笑，我很郑重地跟你说，我，要去通宵。"

"你能不能正经点，说我能听明白的。"

"好吧，我不跟你废话了，我累了，想休息了。"

"休息非要上网吧啊？"

"谁跟你说我只去网吧的，接下来这几天我会去很多地方，哪让我觉得爽我就去哪，书我看烦了，题也做腻了，活得没什么意思，该找点有意思的事干了。"

"你要是心里难受就说出来，别这么吓唬我，你要是真有个三长两短……"

"你该活还得活。"我打断了她的话。

"就这么放弃了，多少还是有点可惜的，这么多年的努力都白费了。"

"没什么好可惜的，我终究还是学会了很多东西，只不过浪费了点时间而已，人和人是不同的，不同的人走不同的路，你考大学是顺理成章，我考大学是天方夜谭，以前我不明白这个道理，现在不一样了。"

"你就这么走了，以后怎么办，你想过未来吗？"

"现在都没混明白，还有什么未来，路怎么走是我自己选的，你不用这么执着，为这点事分心，耽误了你就不值得了。"

"你不那么执着，我也不会这么执着，还是别走了，这样对我们两个没坏处。"

"我说了路是自己选的，你本来选了条有未来的路，现在却在我这个路口转向了，我觉得你应该继续往前走，你要是拐了弯我会很内疚的。"我低下头，看着手里拎着的一塑料袋饮料，漫不经心地回答。

"你自己都这样了还管别人！"

"这是我的原则，别人要是因为我而后悔了我会很内疚，我自己后悔了我只会说活该，但是我从来都不后悔。"

"要我怎么说你才不走？"

"你现在说什么都没用了，所以就什么也别说了，车应该已经来了，他们都等着我呢，我得走了。"

"别走了，算我求你。"

我抬起头，与她的目光相遇，从她的眼神里我读出一种说不出是难过还是无奈的东西，一时间竟说不出话来，我再次低下头，不敢再看她的眼睛，我怕她看到我内心的恐惧，怕眼泪会流下来，我能做的只有走，越快越好，越远越好。我转身离开，她却紧紧跟来。

"你别逼我，我本来可以不告诉你的，我本来以为你不会管这些闲事。"

"没有那么多本来，是你自己在逼自己，你明明可以不去，你只是因为害怕想逃开，告诉我，是这样。"

"我说了让你别管这些闲事。"



"这不是闲事，你是我徒弟。"

"你只是在可怜我。"我加快了脚步朝大门走去。

"我没有，你就是我徒弟，我教你玩格斗。"她也加快了速度。

"那又怎样？"

"我不能看着徒弟难过不帮他。"

"我根本不难过，你还是回去吧。"

"你就这么走了，我当师父的是不是很没面子。"

"不会的，别人要是问你可以说你徒弟出师了。"

"那好，我不拦你了，但送送总可以吧。"她沉默了一会，终于妥协了。

"你随意。"

"你大概要离开多长时间？"

"这还不好说，要看我的心情，估计三五天之内你是见不着我了，这几天就没人闹你了，有什么嘱咐现在赶紧说，然后回去认真复习，不用惦记我，专心取你的经，我死不了。"

"要是有困难就再收个八戒沙僧什么的。"我继续补充说。

不远处的黑暗里射出两道光，宵哥他们还站在那，只是身边多了辆捷达。

"快点，磨蹭什么呢，走了！"车的方向传来他们的催促声。

"车来了，我得走了，晚上风大，你早点回去吧。"我没有理会他们的催促，接着对她说。

她没有听我的，跟着我过了横道，宵哥见我还是不紧不慢，又催起来，风突然变得很大，吹得装饮料的塑料袋噼啪作响，吹得单薄的衣服紧紧贴在我身上，他们的催促声从我的左耳飘进，又从右耳飘出。

"其实，通宵也没什么意思。像你这么有个性的人应该玩点新鲜的，还是别走了。"她还是没放弃说服我，继续做最后的挽留。我没有回答，径直朝出租车走去。

"你再不停下我要念紧箍咒了！"

"你说什么？风大我没听清！"我还是没有回头，继续往前走。

"你再走，我要念紧箍咒了！"她加大了声音喊着，似乎我还有留下的希望。

"你随意。"我苦笑着停了下来，然而让我停下的并不是她的执着，而是对她时常说起却从未说出的紧箍咒的好奇，不过我没有转身，因为我不相信这个时候还有什么可以让我回头。

"那……我……我念了。"

"你念吧。"我看见宵哥他们也正用诧异的眼神看着她，那样子似乎比我还要好奇。

"我……我真念了。"

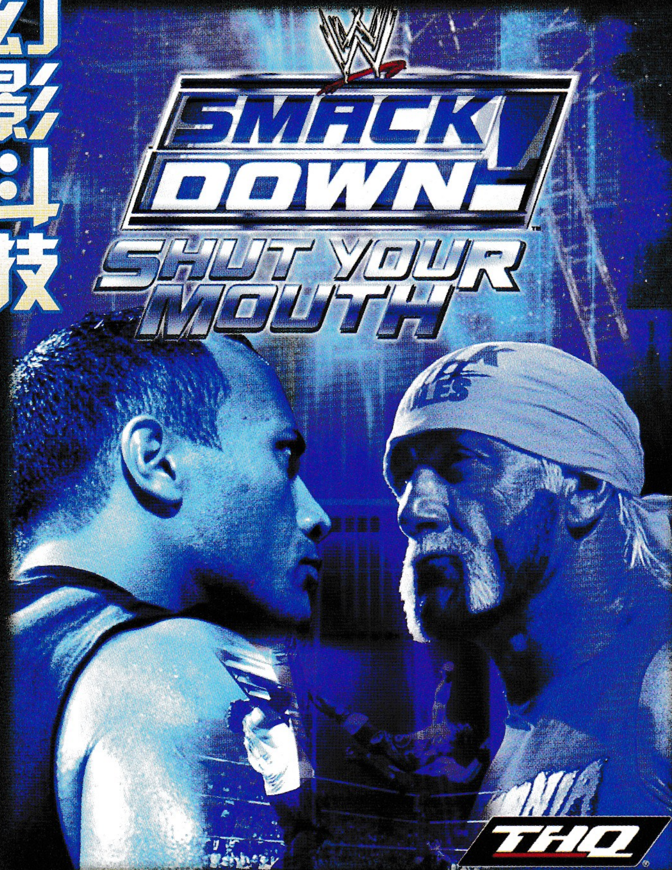
"念吧！"

"你别后悔。"

"你快念吧，我绝对不后悔。"

"我……我喜欢你。"

我原本上扬的嘴角放了下去，脸部肌肉一阵痉挛，这结局让人啼笑皆非，我不知道该用怎样的表情去面对，风又刮了起来，塑料袋噼噼啪啪的声音又传进我的耳朵，这次宵哥他们都闭上了嘴，我转过身，看见她被风吹乱的头发，一滴眼泪滑了下来。



站在希腊的奥林匹斯山巅仰望碧空，离海平面最遥远的地方是云端。蓝色的交接线逐渐在水波中越来越浅，隐居于天际之上的是希腊的众神……

云端之上，端坐着一位位神灵，他们用慈爱的目光注视着凡间的奥林匹克竞技场——呐喊与助威响彻天际，在人们的欢呼声中，新的英雄诞生了，他高举着象征着胜利的花环，在阳光与神灵们的注视之下展示着自己强健的雄姿。天空中的神灵们欣然地笑了，为这位胜利的英雄纷纷许下祝福。众神之王宙斯更是预言："这位英雄的前途将无可限量，他的力量甚至可以超越神灵！"

到底是什么可以让这位男子使众神折服？也许，正是他那颗充满了正义与力量的心。

——他叫做海格力斯，哦，对了，在希腊神话中，人们习惯将他称为"大力神"……

撼天之道系列之九

海格力斯的竞技场

论摔角

■ 绯寒

众所周知，希腊是一个充满着神奇色彩的国度。那些已经流传了千百年的神话故事为我们塑造了一个又一个鲜活而富有真实感的神明形象。众神高贵而完美的身姿经过了一代又一代的传诵却始终不灭，成为了人们心中永恒的经典。

海格力斯，宙斯与安菲特律翁国的王后阿尔克墨涅所生的儿子。在希腊神话中，他以半人半神的英雄形象出现并拥有至高无上的力量。海格力斯一生行侠仗义，铲除了许多危害人间的恶魔。创下了许多为人歌颂的丰功伟绩。(包括解救了盗天火的普罗米修斯)作为希腊神话中的第一英雄，他一向勇往直前，无所畏惧，即使面对的敌人是天神也从不退缩。为了奖赏他的勇敢，在他死后，灵魂被宙斯召唤至天庭，与众神共同居住在奥林匹斯山上，并被封为"大力神"。

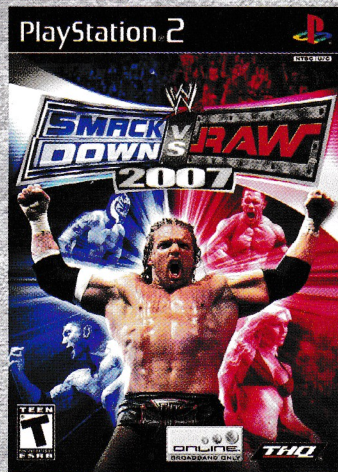
多么美丽的神话故事，尽管大力神的形象是由人们杜撰出来的，但是这非常明显地体现出了古代人民对于力量的无限崇拜。而即使是科技高度发达的今天，人们对强大力量的崇敬之情丝毫也没有改变，可以说，这也是人类最原始的一种信仰。

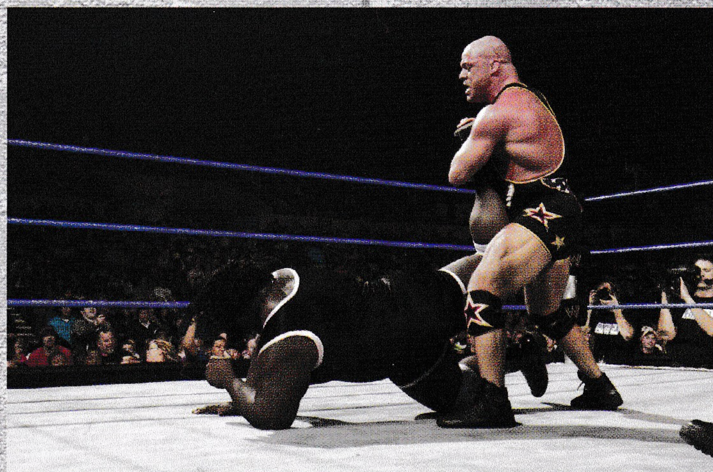
假如你憧憬力量，渴望强壮，那么你就不会不知道摔角。作为一种非常古老的搏击运动，摔角的历史非常久远。在那个强者当道的擂台之上，人们可以感受到一股来自于遥远时空的魅力。在这里，力量就是一切。不过向大家澄清一件事情，"摔角"与"摔跤"可不是同一个概念。虽然今天的职业摔角有许多技术动作都是来自自由式摔跤，但摔角在今天全球范围的影响力与知名度，却早已远远大过了摔跤。今天的职业摔角已经逐渐形成了一种特有的美式文化，并与橄榄球篮球等主流运动一起成为了欧美观众的生活中不可或缺的一部分。

怎么样，你感觉到热血在燃烧了吧？如此有魄力的运动，自然会成为格斗游戏中的常客。与柔道、跆拳道等在游戏世界中的待遇不同，从FC时代起，职业摔角就已经开始了在游戏界的闯荡之路。在陆续经历了SFC、MD、SS、PS的转战之后，次世代的摔角游戏已经迎来了自己的全盛时期。作为风靡欧美的搏击运动，职业摔角在玩家心中的地位自然毋庸置疑，因此，每一款职业摔角游戏也可以看作是美式游戏的代表。在这其中，最著名的应属由THQ制作的《WWF》摔角系列。除此之外，其他游戏公司推出的许多摔角游戏也都受到了玩家们的热捧，以PS2为例，目前已经推出了23款摔角游戏。可见欧美玩家对摔角游戏的热衷。

强壮的身材是所有格斗选手的基础。因此在格斗游戏中同样存在着许多摔角角色，而这些角色大多是一些强壮的肌肉男。也正是这些壮汉的出现，使许多格斗玩家产生了壮汉情结，即所谓的"大壮控"。

你知道桑吉尔夫么？什么？你没有听说过他的名字么？伙计，你没问题吧？他可是前苏联最有名望的摔角手。在那个充满着力量与激情的擂台之上，他是绝对的统制者。强大的力量与恐怖的破坏力使他成为了每一个对手终生难忘的噩梦。失败？你是说失败？那是什么东西？在他的职业生涯中可是从未品尝过这种滋味。在赛场之上，人们见到的都是他以其成名绝技"螺旋打桩"击溃了一个又一个前来挑战的强劲对手。摔角场上，那一身标志性的红色永远飘扬于每个人的眼前。现在明白了么？不要试图去招惹他，否则会让你后悔一辈子的。伙计，千万不要忘记这个令你胆战心惊的名字——他叫桑吉尔夫，苏





联摔角界的传说，他是一团永远不灭的赤色火焰。如果你不幸成为了他的对手，那么……提前预定医院的床位吧……

在那个《街头霸王》横行于街机厅的年代，有哪位不认识这位鼎鼎大名的"苏联大壮"？毫无疑问，现在许多玩家的大壮情结有不少都是从这位苏联猛男身上开始的。作为格斗游戏中壮汉的始祖级角色，桑吉尔夫的名字可以说被每一位骨灰级格斗玩家所熟识。相信即使是今天，也有不少玩家能随口哼出老桑主场的背景音乐吧。与其他速度型与技术型的角色不同，桑吉尔夫所追求的就是无与伦比的力量。以充满野性的力量来决胜负，听起来就是一件让男儿们热血沸腾的事情，就像隆代表了空手道，本田代表了相扑一样，《街头霸王》中所登场的角色都几乎都代表了一种武道。那么，这位来自伏尔加河畔的男子所代表的，就是充满了激情与力量的摔角。

当然，自老桑之后，格斗游戏中又涌现出了一大批摔角军团。爽快的摔投技与压倒性的力量使他们成为了许多玩家的首选。可以说，正是Capcom塑造的苏联摔角男形象开辟了摔角选手在格斗游戏中的先河，而这些肌肉壮汉们的人气也开始逐渐高涨，甚至形成了格斗游戏中的另一道风景——一种充满了野性与阳刚的光辉之美。

你对自己的力量有信心么？你觉得你是世界上最强壮的人么？来吧，伙计，站在众人注目的摔角场上，你会受到来自世界各地的硬汉们的挑战。这里就男人的战场，这里就是力量的天堂。如果你赢得了属于你的荣誉，所有人都会为你感到骄傲与自豪。你会受到英雄般的礼遇。即使你失败了，那么你也是英雄，因为人们欣赏你这种永不服输的精神。来吧，朋友，一同在这个属于男人的战场上战斗，为了你的荣誉，向大家展示你的力量。勇往直前，不要退缩。看！在奥林匹斯山之上，云端的海格力斯也在对你微笑。



第1章 摔角是西方搏击运动的雏形





许多人以为摔角运动只是在一百多年前出现的，其实那只是职业摔角的起源。人类发现关于摔角的最早记载，是位于埃及尼罗河畔缅哈山的山洞中的壁画，据考察，这些壁画应该是创作于公元前3000年左右，甚至早于最早的拳击。后来，摔角被列入了公元前776年至394年的古代竞技会。当然，那时的摔角还只是赤手空拳的搏斗。而当摔角运动流传至古罗马时代时，却有了不小的变化。当时，单纯的摔角已经不能满足贵族与王室的观赏欲望，于是，他们将摔角改变成了一项残酷的表演——角斗。

大家从影视或者文化作品中都或多或少地了解过关于角斗士的故事，这些角斗士往往都是奴隶或者作战被俘的士兵。他们为了生存，被迫拿起武器，在角斗场上刀兵相见，血肉横飞。在当时，角斗士们手中还是持有武器的。并且对战的形态也是多种多样，除了角斗士之间的比赛之外，还包括了与野兽的拼杀。而这一切的目的，只是为了满足那些统治者的观赏欲望而已……当然，第一次奴隶起义风暴也是由身为角斗士的斯巴达克掀起的。（此乃题外话）

可以说，当时的角斗只为今天的职业摔角打下了一个雏形，其实类似这种形式的比赛，在中国的黄帝时期已有具体记载，不过由于摔角长久以来都被看作是西方文化的象征，因此古罗马时期的角斗才应该是摔角运动真正的早期形态。在今天，只要一提起职业摔角，大多数人立刻会将其与暴力、汗臭、肌肉男联想到一起。而提起摔角联盟，大家的第一反应也都是WWE(世界摔角娱乐，也就是前世界摔角联盟WWF)。的确，作为世界第一大摔角组织，WWE无论是在剧情安排还是商业包装上都是首屈一指的。联盟中也几乎包括了世界各地的著名选手。因此许多人都把现代摔角运动的发源地看作是美国。可是，WWE虽大，却并不是所有摔角流派的聚集地。是的，您没有看错，看上去只是靠蛮力来比赛的摔角也的确存在着流派之分。不过，与其称之为流派，倒不如说是不同风格更得贴切。

目前，世界上的大大小小的摔角组织有数百个，但是摔角风格却无非被分为三种，他们的起源也各不相同，接下来我们就为大家逐一介绍这三种不同风格的摔角流派。

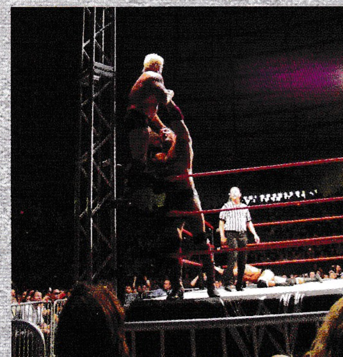
第2章 职业摔角的发展与流派

Ⅰ 美式摔角

代表团体 WWE、TNA

简称美摔。毋庸质疑，这种摔角风格目前占据着世界各大摔角联盟的主要位置。其实，美式摔角是在20世纪30年代才开始在美国逐渐流行起来的。当时是军营中士兵们发明了一种娱乐方式，他们将化装舞会与自由式摔跤相结合来取乐。而这种娱乐形式后来不胫而走，逐渐被大众所接受与喜爱，成为了今天风靡全球的美式摔角。

以WWE为例，除了从其他联盟挖来的外国选手之外（如墨西哥LUCHADOR瑞·密斯托里欧、日本摔角选手塔吉里等），绝大多数选手的技术风格都以美摔为主。这种风格的技术大多源自自由式摔跤。以大力量摔投技为主。比赛中的强力摔投技巧比比皆是。由于爽快感十足而往往最受观众的青睐。美摔与其他联盟最大的不同点就是带有剧情。也就是说，美摔比赛并不仅仅只是单纯地竞技性比赛，它可以在编剧的编排下将一个个故事带入到摔角场之上。而每一位选手都将扮演属于自己的角色，有正派、反派，联盟中也有帮会组织等等。一场比赛俨然犹如一场精彩的动作片；选手之间的恩怨情仇也成为了摔角迷们茶余饭后最趣的话题。尽管近年有不少摔角迷抱怨美摔的剧情越来越离谱，而WWE也太过依靠剧情来吸引观众，但是这并不影响美摔在世界范围内的影响力。在当今摔角联盟当中，美摔还依然是当之无愧的NO.1。

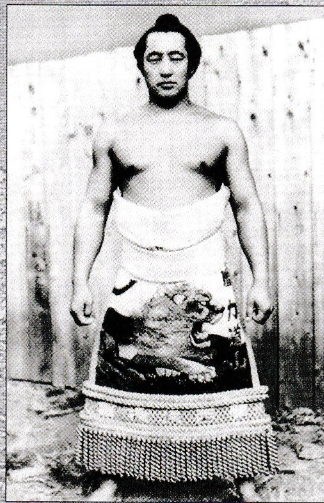


Ⅱ 日式摔角

代表团体 全日本、新日本、斗龙门

简称日摔。日本作为众多现代武道的发源地，一向拥有众多的格斗技组织，摔角也不例外。各位不要以为在摔角世界中只有体格强健的欧美壮汉，在日本，也拥有着众多优秀选手。日式摔角其实是于二战后才传至本土的，而第一个将摔角运动传入日本的引导者，就是后来被人们称为"日本摔角之父"的力道山。

力道山原本是一名相扑手，一个偶然的机会，使他第一次接触到了美式摔角。在领略了美式摔角的独特魅力之后，力道山毅然下定决心进军摔角界。并且建立了日本历史上第一个职业摔角联盟——日本PRO。后来，力道山病逝，他的两



▲日本摔角之父力道山。

个弟子"斗魂"猪木与"王道"马场将日本PRO分为了"新日本摔角"与"全日本摔角"两个团体。而日后由这两个团体又向下分支出大大小小的摔角团体，遍布日本各地。与美摔不同，日式摔角更注重比赛的真实性。它并没有依靠编排剧情来吸引观众，而是依靠着选手们丰富精彩的技术说话。由于日本摔角手的身材并没有美式摔角选手那么高大，因此强力摔投技也就不是它的特长。日式摔角技术的特长在于综合了自由式摔跤和日本柔术，在比赛中，观众们往往可以看见选手使用出丰富多彩的关节技，这是美式摔角所不具备的。另外，日摔选手的造型也是大有花样，如"虎面"、"忍者"、"鸟人"等，类似于特摄剧英雄的形象，尤其受到青少年的喜爱，这也是日摔的一大特色之一。

总之，如果您不喜欢单单靠剧情和蛮力来吸引观众的话，那就来看看日摔吧，相信您会得到一个不小的惊喜。

III 墨西哥Lucha Libre

代表团体 CLL、AAA

第三种摔角风格就是充满了拉丁风情的墨西哥摔角。

墨西哥摔角有着悠久的历史，它是由古代墨西哥人民祭祀时的表演演化而来。1930年，墨西哥摔角先驱Salvador Lutterroth率先将美摔引入墨西哥，在融入了当地特有的技术风格后，一种全新的摔角体系从此诞生，这种墨西哥摔角也有了一个新的名字"Lucha Libre"，而墨西哥摔角手则被称做"Luchador"。(lucha为西班牙语，意为自由格斗)目前，摔角在墨西哥拥有大批忠实观众，已经成为了仅次于足球的第二大运动。和美摔日摔不同，墨西哥摔角所注重的不是力量，也不是关节技，而在于华丽的空中杀法。古代的墨西哥人在祭祀天神之时常常会进行一些表演，而他们也认为人们飞得越高，就会越取悦于天神。因此摔角选手们虽然身材普遍不是很健壮，但是速度与弹跳力成为了墨西哥摔角手们的撒手锏。

在比赛中，你往往可以见到选手们在空中做出令人匪夷所思的高难度动作，其华丽程度不是用语言可以形容的。另外，在墨西哥一场摔角比赛的门票价格要远远低于日摔与美摔，所以摔角运动在平民阶级中有着广泛的基础，这也是墨西哥摔角兴盛的一大原因。



有意思的是，在观看墨西哥摔角比赛时你会发现有近一半的选手都会在比赛中带上皮制面具，这也是墨西哥摔角文化的一种。由于墨西哥人比较信奉图腾崇拜，因此往往会在比赛中带上代表了神圣力量的面具，而这些面具与使用者的名字也会代代相传，由师傅传给自己最得意的弟子，就犹如古代日本忍者首领的名号一样。

现在，越来越多的海外摔角团体开始频频向墨西哥摔角手们抛来橄榄枝，而也有越来越多的摔角团体开始向墨西哥输送后备人才，例如日前刚刚在北京进行表演比赛的日本摔角团体"斗龙门"，其整体摔角风格都充满着浓郁的墨西哥风格。

第3章 摔角运动的基本常识

如果各位不经常看摔角比赛的话，肯定会被比赛中那些危险与血腥的场面所震惊。这些壮汉们可以从五六米高的高台上落下砸烂一张播报台；可以在被铁椅当头痛击后继续比赛；即使被车子撞、锤子砸、梯子压却依然生存……(小强算什么？)你一定会发出这样的疑问——他们到底是不是人类啊？

其实，这些摔角手们虽然个个是肌肉强健的猛男，但毕竟是血肉之躯。在赛场上那些令人眼花缭乱的场面都是经过一些技术处理后才可以做到的。接下来在下就来为各位一一解开这些谜团，揭开比赛背后那些不为人所知的秘密。

摔角比赛到底是真打还是假打？

这个问题相信很多人都问过，"摔角"这项运动到底是真打还是假打呢？其实，最早的摔角技术绝对是一种真正的格斗术，其中的所有技术都可以运用在平时的实战当中。而为了引证这一点，在1976年，日摔之父力道山的弟子安东尼·猪木还与拳王阿里曾经进行过一场世纪大战，虽然比赛最终以双方平局而告终，但是其中猪木所使用的实战摔角技术即使是在世界拳王面前也没有丝毫逊色。这让许多认为摔角是纯表演性质的人们都惊叹不已。不过时至今日，随着职业摔角组织的出现，摔角已经逐渐发展成为了一种结合了"故事性"、"表演性"和"娱乐性"于一体的多方位综合运动。换句话说，今天的摔角并不再是单纯的搏击性项目，更重要地是成为了一种文化，并且在全世界范围内拥有着亿万观众。拿全球最大的摔角联盟WWE为例，虽然明知已经由编剧安排好了剧情，但是每周依然有6亿观众观看比赛，这足以说明摔角文化已经渗入至世界的每一个角落。毫无疑问，今天的摔角并没有因为它的性质变化而受到冷落，反而依然人气高涨，就观众人数而言，摔角绝对堪称世界第一大搏击类运动。



P.S.摔角比赛虽然是经过编排的，但是比赛中的伤痛却是真实的。因此，每一位摔角手都值得我们去尊重。

摔角比赛的规则是什么？

在职业摔角比赛中，最吸引观众的恐怕就是非常自由的比赛规则。正规的规则很简单，既将对手身体压制3秒钟即可获得比赛的胜利。在比赛过程中，允许选手使用任何方式对对手进行攻击，这其中也包括在特殊形式比赛中使用道具。不过为了吸引更多的观众，在现在的职业摔角比赛中，又添加了许多着丰富多彩的比赛规则，以下就是一些比较有代表性的规则：

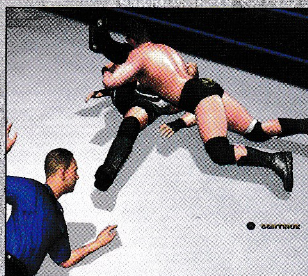
1.铁人比赛：在限定的时间内制压次数多者为胜。

2.台下混战：被对手打下台就要与台下的人群殴斗。

3.皇家大混战：有两种打，一是将对手从擂台第一条线上打下台去；二是4个人互相制压，剩下最后一个为胜。

4.埋葬比赛：将对手打下擂台至墓地中活埋掉为胜利。(当然，是假埋)

5.硬核比赛：无规则，可打至





后台，随手可以抓武器打人，什么鸡蛋、椅子、铁锤、番茄等都可以。（这个是比较刺激的比赛，大家以后可以留意一下。）

6.锅炉赛：在一个锅炉房间里比赛，里面在铸铁，墙上、地上都是热的。

7.地狱铁笼赛：最多6人同时比赛，只要制压其中一个人，就可胜利。有些地狱铁笼赛是可以投降和K.O.的。

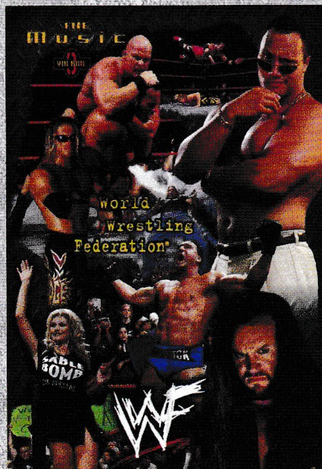
8.无规则铁笼赛：爬出铁笼或者投降、制压、K.O.敌人都可以。（笼斗似乎可以激发人本能的野性）

9.比基尼赛：女子比赛规则，穿着比基尼出来表演，得到观众喊声大的胜利。（这个完全是为了女性摔角手展示身材而设计的，当然，也为了犒劳观众）

10.内衣比赛：女子比赛规则，谁先将对手的衣服、裤子脱掉只剩下内衣谁就胜利。（个人认为最男性向，也是最邪恶的比赛）

比赛前选手入场时为什么要播放音乐？

上面所提到的音乐其实是选手的入场曲，这也可以说是摔角文化的一种。每位选手都拥有自己的一首入场曲，根据角色形象的不同，曲风也不相同，音乐风格更是多种多样。例如送葬者的诡异阴暗、“野兽”高柏的威武雄壮、摔角团体“DX”的桀骜不逊……再配合上绚烂的灯光与焰火效果，这些音乐可以在很大程度上丰满角色形象。通常受欢迎的选手还没有入场，而观众刚刚听见入场曲，就已经知道是哪位摔角手即将入场了。可以说，入场音乐是体现选手人气和调动现场气氛最有效的办法。此外，有的摔角手也会亲自演唱入场曲，例如越翰·希纳的RAP说唱或者肖恩·迈克的《SEXY BOY》等等。而这些曲目也会录制成CD来卖给选手的支持者。这当然更是摔角联盟赚取收入的好办法。



比赛中的选手配合

其实，判断一场比赛是否精彩，有很大因素就来自于选手之间是否有流畅的配合。因为比赛中许多非常酷的招式是需要通过两人相互配合才能完成的。比如WWE中著名选手送葬者（Undertaker）的终结技——Chokeslam（喉抡落）。用这招时需要送葬者单手掐住对手的喉咙，然后用力向上托举，最后将对手狠狠砸在地板上。当然，在现实中，没有谁的单手有这样大的力量。如果想完成这个动作，就需要对手在被掐住喉咙之后，随着送葬者向上做托举时的动作跟着用力向上跳，最后以后背重重着地作为结束动作，这样的动作看起来就好象是送葬者单手将对手举起，又重重地将对手摔到地板上一样。加上地板周围有许多微型麦克风，选手倒在地板上的声音通过麦克风播放出去的声音非常大，这样在视觉与听觉之上都会产生非常好的刺激效果。

比赛中的道具

在观看摔角比赛的时候，我们往往会看到一些选手砸破桌子或者播报台的镜头，这些是如何实现的？难道他们都不会受伤吗？当然，在做这些特殊动作时，摔角手除了需要运用在摔角学校学到的保护措施之外，还要借助道具的作用。

我们看到被砸烂的桌子，其实中间是空心的，两边只有一些支架在支撑而已。借助那些本来已经够健壮的摔角选手的高速下落，就很容易将桌子砸烂，从而制造出非常有冲击力的效果。另外，一些选手在比赛中还会使用类似于铁锤或者球棒之类的道具攻击对手。如果你观察够仔细的话，你会发现那些道具其实并没有真正地重击到选手的身体，在攻击者即将命中目标的一刹那，他们会将道具向回拉，从而做到收力，因此被击中的选手是不会受伤的。至于比赛中的流血效果，那其实是由摔角手弄破了藏在身上的血袋造成的。



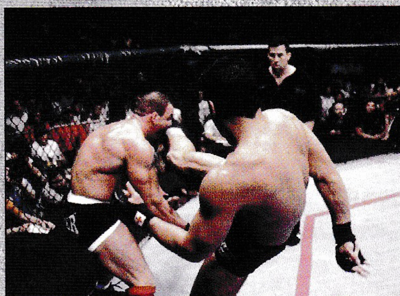
比赛中的拳打脚踢都是真实的吗？

在比赛中，选手们除了使用摔投技巧和关节技之外，还会使用一些拳打脚踢的打击技。除了头部和身体外，有时也会向对手的要害部位袭击。不过各位不要担心，这些看起来非常凶狠的打击技并没有真正地打在对手的身上，在看似非常用力地拳打脚踢时，其实选手们是在非常逼真地挥着空拳，而踩倒在地上的对手时，选手只是用另一只脚用力地踩地板而造成非常大的声音，其实并没有真正地踩在对手身上。不过有些打击技还是真实地存在地，例如使用臂弯来打击对方的金臂勾，或者用来攻击对方身体的手刀技等等。

比赛中有出现过伤亡吗？

虽然摔角比赛中的场面非常火暴，但是选手们都是在专业摔角学校接受正规的训练，他们懂得如何保护自己，因此到目前为止，以WWE为例的正规摔角联盟中（并不包括那些非法的地下摔角组织），还没有选手因为比赛而死亡。（仅有的两起选手死亡事件分别为高空意外坠落以及药物过敏）

如何，在了解了一些摔角常识之后，是不是对摔角有了一个全新的认识呢？也许大家在了解了摔角运动背后的秘密之后会发现和自己想像中的不太一样，不过没关系，这丝毫不会影响摔角比赛的精彩性。了解归了解，如果想感受摔角运动的魅力，还是让我们继续关注那些精彩绝伦的摔角比赛吧。



第4章 实战摔角技解析

终于又到了每次专题中的重中之重了。各位，有没有想过要成为一名出色的摔角手呢？要知道，在欧美与日本，摔角运动的观众并不止局限于18～30岁的年轻人，日本甚至有非常多的家庭主妇与办公室OL都是摔角比赛的忠实观众（当然，这需要摔角手够英俊）。而很多摔角手也是孩子们心中的偶像与英雄。一些在现实中并没有办法实现的英雄主义情节，经过了摔角手们的精彩演绎之后，将会成为孩子们心中永远难忘的回忆。这样看来，摔角运动除了融合了商业与体育之外，还真的是充满了爱与正义的事业呀！（笑）

不过话又说回来，摔角毕竟是一项竞技性非常强的运动，摔角选手们也都是经过了长期的训练和学习后才可以正式参加比赛。在为观众带来强烈的视觉冲击的背后，他们同样付出了常人难以想像的艰辛与汗水。而比赛中所使用的摔角技术，也都是经过了千百次地反复练习后才能够实现的。尽管拥有着不少保护措施，还是有不少摔角选手献出了自己宝贵的生命。即使是号称世界第一摔角组织的WWE中，也已经有两位摔角选手因为意外而去世。（加拿大选手：欧文·哈特于1999年5月23日逝世。死因为比赛高空坠落事故；来自德州的选手艾迪·格瑞罗于2005年11月13日逝世，死因为镇痛药物过敏。）在此，请允许笔者对每一位摔角手致以最崇高的敬意。

众所周知，今天的职业摔角经过演化，已经成为了一项集合了表演性质的搏击运动。它的比赛规则非常宽松。以风靡全球的WWE为例，除了允许选手使用摔投技外，也允许使用拳、脚、膝、肘、甚至是头撞、叉眼等打击技巧。如果是特殊比赛规则（如TLC、I QUIT等），则也允许选手使用武器，例如铁椅、竹剑、铁锤等。（当然，比赛中并不是使用武器真打，上文中提到的一些常识中已经做了相关介绍）

在摔角比赛中，选手一般使用的摔角技分为：打击系、摔投系、背摔系、绳角系、空中杀法以及终结技。（由于在本次专题策划时，中国依然没有属于自己的专业摔角组织，因此无法进行技术示范的拍摄，望各位见谅）下面我们就一项一项来认识一下摔角手们常用的摔角技巧——



手刀

打击系

指选手使用拳、脚、膝、肘等技术对对手进行攻击，另外还包括掌、手刀等等。有一些选手会将打击系技巧作为自己的终结技，例如日摔之父力道山那著名的"空手劈击"以及WWE选手们经常使用的"地狱金臂勾"等。（在《VR战士》中的沃尔夫和《铁拳》中的豹王身上，我们都可以找到金臂勾的影子。）

手刀： 摔角中的手刀更多地分为大力手刀与反手刀。比赛中我们往往可以看见选手用一个猛烈的手刀将对手砍翻。其实早先的摔角手刀砍击部位应该在对手的咽喉部分，这样往往可以快速导致对手窒息昏迷，击碎器官导致内出血，甚至死亡。但是今天的职业摔角中为了保护选手的安全，手刀的击打位置更多地选择在选手的脖子下部或者干脆打在胸部。除了可以做到不伤害选手之外，手刀打在选手身上会发出清脆的声音，用来制造"拳拳到肉"的效果再好不过了。

摔投系

这个自然很好理解了，摔角摔角，没有摔投系怎么叫摔角呢？这也是摔角技术中最为常见的一种技术，有许多都是演化自自由式摔跤。也是选手之间相互使用最多的摔角技术。其中典型的摔法很多，例如WWE选手巴蒂斯塔与送葬者著名的炸弹摔、还有比赛中比较常见的后翻摔。

炸弹摔： 这种看上去势大力沉的摔法其实也是需要两名选手之间配合的，首先由选手将对手头朝下高高举起，然后被摔的选手要借助自己的腰力和对手的臂力自己翻上去，将自己高高翻过对方头顶，然后由使用者快速向地板摔下。（其实《铁拳》中豹王的浮空后3214RP就可以看作是加助跑后的炸弹摔。）

后翻摔： 这是比赛中比较常见的一种摔法，由一名选手正面用手臂锁住对手的脖子，然后另一只手扳起对方的一条腿，越过头顶后用力向身后抛摔。当然，如果想把这个动作做得漂亮，还是需要对手配合着向前跳过去的。不过这种摔法在自由式摔跤中也极为常见。（各位如果仔细观察，会发现《KOF》中的某位独眼男就拥有这种摔法。）

背摔系

这种摔法往往是从对手身后发动。抓住对方最薄弱的身后而对其进行致命一击就是背摔的真谛。这其中首推德式后抛摔。

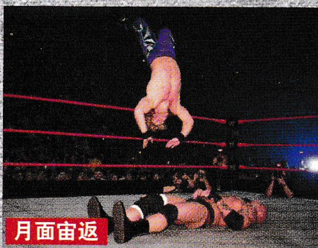
德式后抛摔： 看过《GTO》系列"的各位应该不会对这种技术陌生。漫画中鬼冢对教导主任使用德式后抛摔这一经典镜头肯定已经让各位爽到不行了吧。其实后抛摔在摔角比赛中也是选手们惯用的一种技术，在对手身后用双手牢牢抱住对手的腰部，身体贴近对方，然后猛然将对手向后方抛出。而这种摔法可以因为使用者的需要而有三种变化——将对手向身后大力抛出；使对手背部猛烈着地以及将对手背部着地后保持姿势读秒。其中第三种变化也被称为德式桥摔。对选手腰力和身体的柔韧性都有很高要求。在WWE中，最擅长此技的莫过于有着"狼獾"之称的克里斯·班瓦。他的三连发德式后抛摔绝对是联盟中的典范。

绳角系

这是在摔角比赛中才有的技术，由于特殊的比赛场地原因，使得摔角手们可以借助擂台的围栏处使用出丰富多彩的变化技，在日式摔角比赛中选手则用得更多。这在其他比赛中是绝无仅有的。而恰恰有一些选手就是以绳角技术而闻名，例如WWE选手克里斯·杰里克的月面宙返就绝对是一种令人赏心悦目的绳角技。

月面宙返： 在对手倒地的同时，向护栏的方向冲去，跳起后落在护栏的绳子上，利用绳子的反弹力而向后做出一个漂亮的后空翻，使自己的身体重重地对对手进行压


德式后抛摔


月面宙返


德式后抛摔固定

杀。除了月面宙返之外，选手还可以借助其他道具，甚至是队友做出丰富多彩的绳角技。在对对手进行重击的同时，也给观众留下了非常深刻的印象。

空中杀法

终于登场了，华丽的空中杀法。这种技巧是笔者最欣赏的摔角技巧。一般运用在对方倒地之后，使用者会登上围栏四周的绳角，然后高高跃起跳上半空，对倒在地上的对手做出非常华丽的压杀技。另外，选手还可以借助其他道具起跳，例如梯子、叠加在一起的桌子等等。当然，这是一种需要两人配合的特殊技巧。这种技术要求选手拥有非常棒的弹跳，此外，还要有优秀的身体协调性，否则一旦失败，使用者会受到极大的伤害。这也是它让人又爱又恨的一大原因。

飞身肘击：这是一种非常典型的空中杀法，各大联盟的摔角手们都经常使用。首先先将对手击倒，然后迅速登上绳角的最高层，待准备完毕之后，飞身跃起。在跃起的同时，整个身体呈一字并且抬起手肘，最终在身体落地的一刹那同时肘击对方的身体。

这种飞身肘击是比较普遍使用的技术，这种技术同样需要两人有很高的默契。使用者也要非常讲究技巧，其实在最后落地肘击的时候，肘部并没有击打到对手的身体，而是在空中跃起之时，将肘抬起，最后落地时是使用上臂与腋下的夹角来攻击对方的。这样看起来既有视觉刺激又不会伤害对手，可谓一举两得。

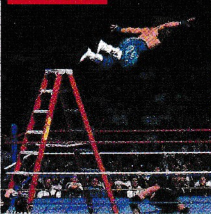
终结技

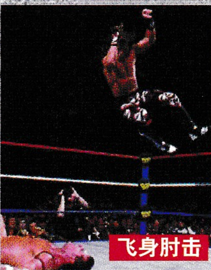
这可以说是摔角比赛中的一大特色，就像格斗游戏中的必杀技一样，每位摔角手都有属于他自己的终结技。终结技的种类丰富多彩，打击、摔投、绳角、空中杀法都可以包括其中。而每当选手使用这些终结技的时候，也是整场比赛的最高潮。当然，作为一项带有表演性质的搏击运动，终结技其实是作为调动比赛气氛的一种手段，有些摔角比赛的终结技也是需要经过选手之间配合进行的。但这不影响终结技在比赛中的效果，每当选手使出终结技的一刹那，毫无疑问，那是全场最炫的时刻。

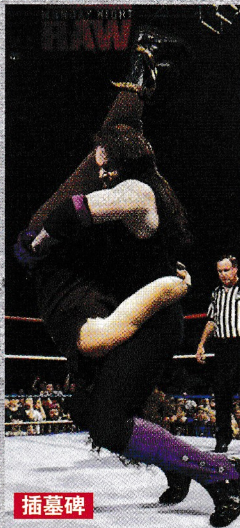
插墓碑：俗称打桩。有不少选手选择使用这个技巧来作为自己的终结技。但是其中最有代表性的应该属于WWE选手送葬者的经典终结技——插墓碑了。其实此技说白了就是送葬者将对手整个身体倒过来，然后像将墓碑插进土里一样，狠狠地将对手的头插向地板，最后进行压制。其实在《街头霸王》中的老桑使用的也是同样的技巧，只不过老桑在打桩的同时会发出剧烈旋转。这种终结技只是单纯的观赏技，因为在送葬者完成插墓碑时，也并没有真正地将对手的头插向地面。而是在对手头部即将插向地面之时做了一个双膝跪倒的姿势，仔细看的话会发现，对手的头并没有着地。可这依然是一种非常危险的技术动作。现在许多选手还把这一技术发扬光大，甚至加上了跟头，当然危险性也就越发变大了……

喉轮落：WWE中的巨人型选手特有的终结技，例如送葬者、BIG SHOW以及"红色杀人机器"肯。这招的使用者会将对手单臂高高举起，然后重重摔下，观众会被使用者的惊人臂力而惊讶。其实这招的重点就在于被摔者在使用者向上托举的一瞬间猛力上跳，才使得自己好像被托得非常高，这也会给观众带来非常强烈的视觉刺激。当年BIG SHOW更是曾用一记对付送葬者的喉轮落将擂台的地板打穿了。

跳水式炸弹：空中杀法系终结技。使用者首推W W E 兄弟组合"HARDY BOYS"中的弟弟杰夫·哈迪。这种空中杀法系的终结技通常都是最危险的，也只有像杰夫这种艺高人胆大的选手才可以做出来。他会在对方倒地时，从绳角上高高跳起，在空中做出一个非常舒展地分腿式空翻。最后对对手进行压杀。这一招一旦使出，必定技惊四座。更让人感到不可思议的是，杰夫在牢笼大战时，站在五六米高的笼顶居然使用过此技。的确让人钦佩。难怪当年杰夫由于动作危险性最大而成为了联盟中工资最高的摔角手。


空中杀法


飞身肘击



插墓碑


喉轮落


跳水式炸弹

以上就是摔角比赛中常见的一些技术动作，各位看过之后有什么感想呢？当然了，这只是摔角技术中比较有代表性的技巧，若是打算把所有摔角技一一列出，恐怕用上整本《游戏·人》也不够用……另外还要向大家说明的是，这些精彩绝伦的技术动作都是要通过摔角手们相互配合之后才可以实现的，在这之前，他们都接受过长期的艰苦训练，因此才不会受伤。尽管有配合的因素，但是依然是非常危险的，请各位千万不要擅自模仿！

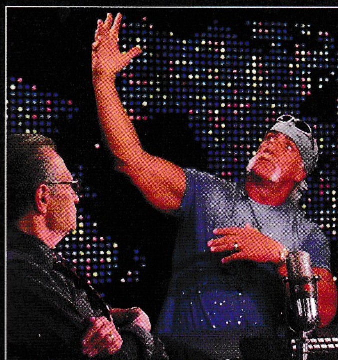
第5章 WWE联盟中的摔角巨星

一百多年来，职业摔角之所以可以成为风靡全球的搏击运动，除了摔角本身的魅力之外，更要依靠那些摔角明星的号召力。人们在享受摔角运动所带来的视觉刺激的同时，也欣赏到了这些摔角明星们在擂台上的风采。可以说，正是摔角运动造就了这些璀璨的明星，而也正因为这些摔角明星，才使摔角运动变得如此精彩。（由于著名摔角手实在太多，就只好向大家介绍其中比较著名的几位。）

霍肯·霍根
Hulk Hogan

身高	2米01
体重	124 kg)
来自	佛罗里达州坦帕市
口头禅	What cha gonna do?
必杀技	斧爆弹、大脚攻击、助跑式断头脚(Running Leg Drop)

冠军经历：六次W W E 冠军，WWE世界双打冠军



相信各位对这位金胡子老爹应该不会太陌生。除了在摔角场之外，我们在影视作品上也往往会见到他的身影。而他在WWE摔角历史上也是绝对的超级巨星。

早在20世纪90年代，霍肯就已经是美式职业摔角界的传奇人物。要知道，当时的职业摔角还只是一种地下非法比赛，而正是现今的WWE老板文斯·迈克马汉(Vince McMahon)独具慧眼，将其收购并进行了成功的策划与包装，才使得职业摔角逐渐被大众所接受，并最终成为了体育娱乐界的霸主。

1985年，文斯创办了"摔角狂热"大赛，而当时需要推出一位具有领导联盟实力的摔角手，经过了一系列的筛选，最终，这个选手被确定为霍肯·霍根。

果然，霍根的形象一经推出，立刻得到了广大摔角迷们的喜爱。而文斯也趁热打铁，在连续举办了两届比赛之后，成功地举办了第三届摔角狂热大赛。当时的比赛吸引了93172名观众到场观战，创造了一个新的记录。而这些观众所关注的焦点，自然就是比赛的主角霍根。

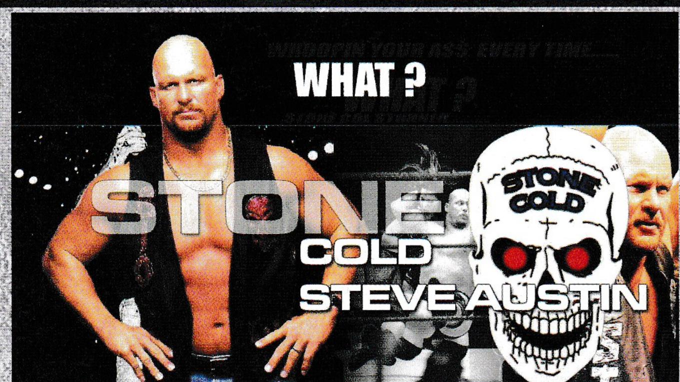
1990年，闯荡摔角界10余年的霍根离开了当时的WWF联盟而转投了WWF的竞争对手WCW。凭借着自己的人气，WCW的收视率直线上升并开始与WWF并驾齐驱。在霍根与另外两名跳槽而来的选手凯文·纳什和史考特·霍尔一同组成了NOW团体之后，WCW的收视率甚至一度超过了WWF。

可惜好景不长，WCW由于长期经营不善于2001被已经更名的WWE收购，霍根也再次回到了文斯的阵营，虽然此时的霍根已经不再年轻，但是却依然实力强劲。复出不久，就在Backlash大赛中成功击败了HHH而夺得了自己的第六个世界冠军头衔。

2004年，霍根与搭档艾吉一起夺得了WWE世界双打冠军，这为他的职业生涯中又添上了一份够分量的荣誉。

如今，WWE已是人才济济，可是霍根却依然是摔角迷们心中永远不老的神话。目前许多现役的摔角手都曾表示，自己是因为受到了霍根的影响才会从事职业摔角。可见霍根对美式职业摔角的影响之大。虽然有一天霍根也会老去，但是他的斗志与激情却会成为摔角迷心中永恒的记忆。

P.S.霍根除了在摔角界声名显赫之外，还曾出演过许多影视作品，其中包括由他作为主演的《孩子们的保镖》以及在史泰龙的《洛奇3》中客串了一名摔角选手。



“冷石”斯蒂芬·奥斯丁
Stone Cold Steve Austin

原名	Steve Williams
身高	188cm
体重	114kg
来自	德克萨斯
出生	1964.12.18
绰号	德州响尾蛇
口头禅	And that s the bottom line, cause Stone Cold said so!
必杀技	Stone Cold Stunner

冠军经历：六次WWE重量级冠军，两次W W E洲际冠军，四次WWE双打冠军，1996擂台之王，1997、1998、2001皇家大战优胜者，两次WCW美国冠军，WCW双打冠军，两次WCW电视冠军

如果说霍肯·霍根是上世纪90年代最著名的摔角选手，那么奥斯丁就是本世纪当之无愧的摔角神话。到目前为止，还从来没有一位摔角手的人气可以超过他。冷峻的目光与令人胆寒的摔角技术为他赢得了“德州响尾蛇”的绰号。而在观众心中，奥斯丁为大家留下最深刻印象的莫过于他的光头与终结必杀技Stone Cold Stunner了。

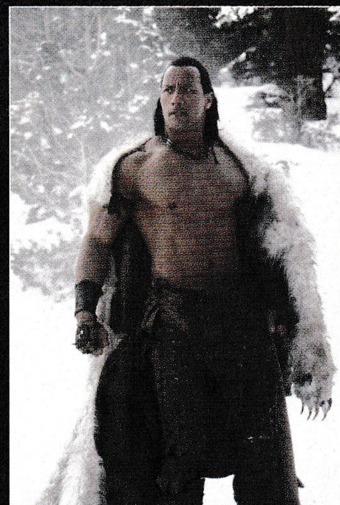
奥斯丁最初曾在日本打比赛，当时的他据说还留着头发。在日本取得了优异成绩的他引起了文斯的注意，并于1992年成功将其招至帐下。可是最初的几年只是充当着默默无闻的小配角。但是自从他夺取了1996年King Of The Ring的冠军之后，开始真正在摔角界大放异彩。1998年，奥斯丁在Westle－Mania中拿到了第一个冠军腰带，将其事业推向了高峰。接下来的几年里，由于一直扮演正面角色，奥斯丁的人气不断上涨，逐渐超过了当时的大反派HHH和其他著名选手。而在剧情中与老板文斯的冲突也成为了WWE历史上最成功的剧情之一。(知道哪位员工敢在工作场所殴打自己的老板吗？德州响尾蛇奥斯丁是也)不过，在1999年的一次比赛中，奥斯丁的脖子严重受伤，不得不暂时离开了WWF一段时间。直到2003年，奥斯丁才真正宣布复出，而在复出之后的他，人气不但没有回落，反而比以前更加高涨。

嚣张的性格与桀骜不逊的作风为奥斯丁迎来了不少喝彩，他经常讥讽那些对手们：“即使你们每天念颂约翰福音的三章十六节有什么用？让我来告诉你们在奥斯丁福音三章十六节中写了些什么——那就是我要狠狠教训你们这些家伙。”这就是奥斯丁的T恤上经常出现的3：16的由来。

不过可惜的是，如今的奥斯丁已经与WWE解约。但是让人稍感安慰的是他还和WWE保持着联系，每当有重大赛事的时候，响尾蛇都会回来客串。总之，奥斯丁绝对是本世纪最伟大的摔角选手，无论是在赛后痛饮的啤酒还是冲对手高高竖起的中指都会令无数摔角迷疯狂。没有人可以超过他，因为在摔角迷的心中，德州响尾蛇绝对是独一无二的。

P.S.各位资深摔角迷们最津津乐道的，大概就是当年奥斯丁与拳王泰森的冲突了吧。

“岩石”洛克
THE ROCK



原名	Dwayne Douglas Johnson
身高	198cm
体重	118kg
来自	佛罗里达州迈阿密
出生	1972.5.2
加入WWE	1996
绰号	人民冠军(People's Champion)
口头禅	If ya smell what The Rock is cookin !
曾用名	RockyMaivia
艺名	巨石强森
必杀技	洛克爆弹(Rock Bottom)、人民肘击(People's Elbow)、蝎式固定(Sharpshooter)

冠军经历：六次WWE冠军，两次洲际冠军，三次WWE双打冠军，2000皇家大战优胜者，两次WCW冠军

这位就应该不用太多介绍了吧。随着近几年来曝光率的不断提高，“岩石”洛克也被越来越多的非摔角迷们所熟识。身材健美、长相英俊的洛克的形象已经不再单单只局限于摔角手，而是成为了一名多员化的娱乐明星。

与奥斯丁不同，洛克在摔角场上所带来的魅力是来自于他丰富的摔角技术与妙语连珠的问答。在每次洛克的出场音乐响起，就已经有无数摔角迷们大声尖叫并且大声呼喊那句经典的“If ya smell what The Rock is cookin.”而当真正见到心中偶像的时候，现场的每一位观众无不为他起身欢呼。比赛中，观众会不时呼喊着他的名字，有节奏地为他打气加油，甚至在他落败时会禁不住扼腕叹息……可以说，洛克绝对是集万千摔角迷宠爱于一身的超级偶像。

当然，擂台之上的洛克扮演的是正面人物，因此经常能将众多对手打得落花流水。人民肘击与洛克爆弹一次又一次将观众的情绪调动至最高潮，除了观众的支持之外，洛克自身的实力绝对是毋庸置疑的。他出生在一个摔角世家，父亲与祖父都是非常优秀的摔角选手。因此洛克的父辈们也希望洛克可以继续家族的摔角事业。于是，洛克8岁开始接受训练，自小就练就了一副强壮的身躯。在赛场上，包括180度DDT在内众多高难度摔投技巧在他眼里已经成为了家常便饭，而六次WWE总冠军的头衔也证明了其在擂台之上的王者地位。

如今的洛克在美国演艺界也开始了自己的打拼。自从在《木乃伊归来》中客串扮演了蝎子王一角之后，他的片约便源源不断地蜂拥而至。在此后，洛克又陆续接拍了《木乃伊外传之魔蝎大帝》、《丛林奇兵》、《威震八方》、《毁灭战士》等多部电影，并且有着不俗的口碑。连已经从政的动作巨星阿诺洲长也坦言希望洛克来做自己的接班人。刚刚三十出头的他前途不可限量。

有谁可以取代洛克在亿万摔角迷心中的位置？绝对没有，尽管洛克目前的主业已经转为拍摄电影而很少出现在摔角赛场上，但是所有洛克的支持者们都坚信着总有一天洛克会再次回到这个属于他的擂台上，续写自己的辉煌。

HHH
Triple H

原名	Jean Paul Levesque
身高	195cm
体重	118kg
来自	美国康涅狄格州格林威治镇
出生	1969.7.27
绰号	The Game
口头禅	I m The Game and I m that damn good.
必杀技	名门必杀技(Pedigree)

冠军经历：6次世界重量级冠军，5次洲际冠军，2次欧洲冠军，WWE双打冠军，1997年擂台之王优胜者，2002皇家大战优胜者

WWE最吸引观众的除了超级华丽的包装与明星之外，剧情也是其中的另外一个看点。在剧情中，摔角手们分别扮演正面人物与反面人物。上面提到的霍根、奥斯丁、洛克都属于正面形象，因此非常受到观众的喜爱。毕竟，英雄总是受人爱戴的。不过，一部戏中光有正面人物是远远不够的，那些扮演反派人物的选手往往有着另外一种气质。比起正派人物，他们似乎更加符合时下年轻人叛逆的口味——HHH就是其中之一。

HHH，绝对是WWE历史上最成功的反派角色之一。自从1995年加入WWE以来，HHH一直在联盟中扮演着头号反派的角色。而他本身居于的超强实力也绝对验证了自封的

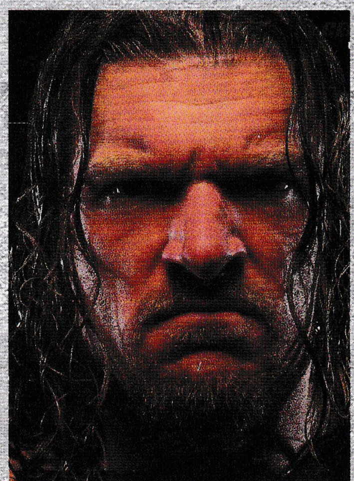
"THE GAME"(比赛主宰)的绰号。

自从加入联盟之后，HHH凭借着出众的身体素质与过人的技术在联盟中所向披靡。一举拿下了联盟中所有冠军头衔，成为了WWE历史上的第一个"大满冠"选手。而他与"心碎小子"肖恩·麦克等摔角手一同创立的"DX"组织，更是成为了WWE历史上最强的选手团体。虽然经历过许多波折，更传出过解散风波，但是时至今日，DX依然是WWE中影响力最大，号召力最强的团体。

即使是扮演反派，HHH与他的DX还是拥有着众多的支持者。虽然有人说这是因为他是老板文斯的驸马爷而受到的照顾，但他的受欢迎与他的敬业精神不无关系。在2001年5月21日的一场比赛中，HHH在与奥斯丁比赛时为了完成一个动作而意外受伤，导致左腿膝盖四头肌严重受损。但是HHH依然咬牙坚持完成了比赛。在赛后的检查中医生发现，HHH的肌腱已经完全与腿骨脱离，常人若在这样的情况下，已经不可能下地行走，而HHH却拖着这条伤腿完成了一场摔角比赛。因此，消息传出之后，所有人都为他的敬业精神所感动，在告别联盟8个月之久后，HHH宣布复出，在他再次踏进摔角场的一刹那，在场的所有观众都为他起立鼓掌。可以说，正是这种对摔角的执着与敬业，让HHH赢得了所有人的尊重。

如今，HHH在最近的比赛中扮演起了正面人物，这让熟悉他的人反而觉得有些不习惯。不过只要有他与DX的比赛，观众们还是不遗余力地为之欢呼雀跃。能够以反面角色得到如此地位的摔角手，恐怕也只有HHH一人了吧。

P.S.HHH也曾"触过电"，在2004年上映的动作片《刀锋战士3》中，他有着不俗的表现。



送葬者
Undertaker

身高	205cm
体重	149kg
来自	美国德州休斯顿
出生	1965.3.24
加入WWE	1990
绰号	送葬者(Dead Man)
口头禅	Rest in Peace.
必杀技	炸弹摔(Last Ride)、高角度喉轮落(Powerbomb)、插墓碑(Tombstone)

冠军经历：5次WWE冠军、6次双打冠军、WWE硬核冠军、WCW双打冠军

在WWE摔角界中，流行着这样一句话："如果想找出一个代表WWE的选手，那就找送葬者吧！"这位已经在WWE闯荡了十几年的老将绝对有这个资格。



1990年，送葬者第一次踏上WWE的舞台。与那些眩目多彩的出场表演不同，当送葬者出场时，黑暗也随之降临整个摔角场，丧钟响起，在滚滚烟雾中，一身黑衣的送葬者如幽灵般地缓缓走向擂台。这种独特的魅力一下子使大批摔角迷成为了他的忠实追随者。终结技高角度喉轮落和插墓碑更是酷得掉渣，整个角色散发出的诡异与邪恶则成为了他与众不同的标志。

除了在角色塑造上异常成功之外，送葬者的实力在整个联盟可以称得上数一数二，无数超级巨星都曾与他在擂台上结下了恩恩怨怨。从最早的霍根、到后来的奥斯丁、洛克、HHH、肖恩·迈克以及新生代的约翰·希纳。没有人可以从送葬者的手中全身而退——一个都没有。

就犹如擂台上的地狱魔王，送葬者在1999年组成了属于自己的选手组织"黑暗部门"(Ministry of Darkness)这个组织当时迅速网罗了包括了艾吉在内的众多摔角好手，因此足以与HHH的"DX"和老板文斯的"公司帮"相抗衡。与此同时，越来越多的摔角迷们也纷纷加入到这黑色的阵营当中，尽管当时送葬者扮演的是反派角色。

四次WWE总冠军的荣誉使送葬者具有直接进入每次"摔角狂热"决赛的特权，而他在比赛中的成绩为十战全胜，这是任何一名摔角手都不曾做到的。另外，也是送葬者开辟了许多特殊形式比赛的先河。例如与"红色杀人机器"肯进行的地狱火焰大战和牢笼大战；与"心碎小子"肖恩·迈克进行的棺木大战等，这些精彩的比赛创意都是由送葬者本人构思出来的。

今年已经是送葬者加入WWE的第17个年头，尽管有许多人认为送葬者的实力已经大不如前，身体迟钝并且反应下降，现在的他不再适合扮演一线选手。新生代的摔角手们也在对他的位置虎视眈眈。可是送葬者本人却对那些反对他的人感到不屑一顾，没有任何东西可以威胁到他的地位，他也会用自己的实际行动让那些家伙闭嘴——如今的WWE，依然是地狱魔王所统治的天下。

瑞·密斯托里欧
Rey Mysterio

身高	165cm
体重	75kg
来自	加州圣地亚哥市
出生	1973.7.12
加入WWE	1999
必杀技	剪刀脚回旋(Top-Rope Hurricanrana,619)

冠军经历：WWE双打冠军，WWE轻量级冠军，5次WCW世界次重量级冠军，3次WCW世界双打冠军，WCW世界次重量级双打冠军

在WWE联盟中，还有比瑞更矮小的角色么？没有，那么在WWE联盟中，有人敢小看这个面具小子么？答案同样是没有。

这位来自圣地亚哥的小个子摔角手无疑是WWE近年来最具人气的摔角明星。身材只有1米65的他在这个壮汉成群的联盟中却有着傲人的成绩。他在次重量级中所取得的荣誉更是无人能比。以至于有人说，瑞入选WWE摔角名人堂是迟早的事情。

瑞的摔角生涯起源于墨西哥，最早学习的摔角风格就是墨西哥的LUCHA，这种拥有闪电般的速度与飞鸟般跳跃的摔角技巧让瑞即使在离开墨西哥之后，也可以称霸其他摔角联盟。离开墨西哥后的瑞还去过日本摔角团体、ECW与WCW。他那高高飞起的空中杀法和回旋式剪刀脚让每一位摔角迷为之疯狂。瑞在其他联盟的出色表现自然引起了WWE的注意，最终，瑞接受了WWE抛来的橄榄枝，开始了自己在WWE的精彩演出。

在进入WWE之后，瑞又带回了自己的墨西哥图腾面具，而在每次出场时，他都不会忘记在自己的摔角裤上标出619的字样，这三个数字源自于瑞老家圣地亚哥的电话号码区号，每当比赛时，瑞都会感受到来自家乡与民族的无限力量。

其实，瑞的闪亮点就在于他有别于一般美式摔角手的独特技术风格。而在墨西哥，与瑞一样优秀的选手有很多。这些带着奇特面具的LUCHADOR在赛场上都可以与瑞一样高高飞翔。这不，在《VR战士5》中，我们就见到了一位来自墨西哥的LUCHADOR——艾尔·布雷兹。尽管SEGA官方并没有提起角色的原型，但是相信各位摔角迷早已经心知肚明了。

（以上选手部分资料出自摔迷之家www.19977.com）



第6章 格斗游戏中的壮汉战队

格斗游戏中最吸引人的角色类型有那些？可能大部分人的回答会是帅哥。不过，一款游戏中单单只有帅哥的设定未免太过单薄，因此，游戏中常常会出现许多虽不英俊但是却性格十足的角色——壮汉型就是其中之一。你往往可以在每一款格斗游戏中发现他们的身影，虽然都是些五大三粗的主儿，但也正因为有了他们，才会格斗游戏中写下粗犷野性的一笔。

Capcom战队

被誉为"动作天尊"的卡氏从来不会在塑造角色上吝惜笔墨。在每一款游戏中都会照顾到喜爱不同角色类型的玩家——壮汉型角色亦是如此。其实，不止是格斗游戏，在Capcom早期的经典街机中，我们就已经开始接触这些健硕的身影了。搜索一下儿时的记忆，你是否会依然记得《快打旋风》中的哈格市长，《凯迪拉克与恐龙》中梳着蘑菇头的健壮大叔，还有《圆桌骑士》里的大力斧头男。不用再例举了，相信老卡为我们塑造出的这些角色早就已经印在我们的脑海中。而今天代表Capcom出战的三人，就是来自这些壮汉之中的佼佼者。

先锋 亚历克斯

登场作品：《街头霸王III》系列

虽然早已领教过Capcom制作天马行空的思维方式（说难听点叫"搭错筋"），但是当听到官方宣布在《SF3》中，隆不在担任主角的时候，玩家们还是差点掉下了下巴……谁都没想到，在合作了许久之后，老卡居然会舍弃了隆与他的空手道，为我们带来了一个全新的主角——摔角帅哥亚历克斯。

记得曾经有人评论过，如果单纯地说，亚历克斯无论从相貌，身材或者造型上来讲，都可以胜任主角，只是坏就坏在了他的格斗流派上。没有人会把一位摔角男看作是这款格斗神作的主角。虽然长相还算英俊，招数还算华丽，但是却始终活在"永远的主角"隆的阴影之下。即使Capcom一再为亚历克斯正名，也将标志着主角的游戏1P默认位置留给了他，但是玩家却始终不买账。无奈的亚历克斯只能空有一身本领，最后落得了一个姥姥不疼，舅舅不爱的尴尬境地。唉，可怜的阿历克斯，不知何时才有出头之日……



中坚 雨果

登场作品：《街头霸王III》系列

这是《街头霸王III》中又一位名副其实的壮汉，有不少玩家亲切地称他为"虎哥"，这与他的那身装束倒也十分吻合。

如果说亚历克斯的招式中还有不少偏向打击技的成分，那么巨人雨果所代表的是纯粹的"压杀的美学"！在亚历克斯和雨果的特殊开场中，我们可以看到尽管亚历克斯已经相当强壮高大，但雨果比他还高出一头，这种怪物般的体积给人的压迫感不言而喻。作为在《街头霸王III》替代桑吉尔夫出现的"圈投"代表，雨果拥有更胜一筹的杀伤力，硕大的双掌具有很大的控制范围。而且他的防御力惊人，厚实的体力与超长的晕糖都会让对手陷入苦战。

尽管雨果的移动速度缓慢，但如果雨果的使用者能够充分利用BLOCKING灵活使用压杀投技，那么，雨果的实力将会被充分地展示出来。《SF3.3》的大赛中，也经常可以看到雨果高手的精彩表演。以雨果的实力，坐阵中坚之位，可谓名至实归。

大将 桑吉尔夫

登场作品：《街头霸王》系列



虽然Capcom塑造的壮汉角色数不胜数，但是大将之位，只有一个人能够胜任。相信没有人会质疑这位大将的能力与地位，他就是登场于《街头霸王》中的前苏联摔角传说——桑吉尔夫。

在上文中已经和大家共同回忆过老桑的英雄事迹。作为摔角远祖级角色，老桑无论从地位还是实力上都堪称大腕。在那个还以波动为主力进攻手段的年代，老桑的出现的确让人眼前一亮。招牌技——螺旋大巴掌与打桩的恐怖攻击力让对手又怕又恨。后来随着游戏风格的改变，老桑的实力也变得更加强大。（当然，肌肉也更加夸张），但是由于身为摔角角色，因此老桑的使用者往往都是非常喜欢爽快摔投技的上级玩家，对于《街霸》初学者来说，老桑的上手性远没有隆、肯强。不过这丝毫不影响赤色旋风在玩家心中的人气。

值得一提的是，老桑的原形就是来自俄罗斯的古典式摔跤之神——亚历山大·卡列林。他曾经连续获得3枚奥运会金牌，8次世界冠军以及欧洲锦标赛的11连冠。1999年曾获得"本世纪最佳运动员"称号。身高2米，体重166公斤的他，十几年运动生涯仅仅被对手得过两分，除了最后一场因为犯规被扣点输给对手外，整个运动生涯十多年不败。对世界古典摔跤界来说，亚历山大·卡列林就是神一样的统治者——有这样的原形，老桑不火才怪呢！

P.S.如果各位觉得这三位硬汉还不够火，没关系，老卡在街机时代还专门出品过一款不错的《摔角霸王》，那还有十几口子人呢，因此卡氏战队的后援力量绝对是最强的。

SNK战队

作为卡氏的劲敌，SNK无论在游戏制作上还是角色魅力上都丝毫不输给对手。从最早的清版街机再到今天的格斗游戏，SNK也为我们创造了许多过目难忘经典角色。

想当年，SNK的当家之作《拳皇》与Capcom的《街霸》早已经成为了2D格斗游戏的两大传世名作。（而且SNK在中国的人气要更胜一筹）即使是在其末期，还与Capcom惺惺相惜，为两大阵营的玩家同时奉献出了一场梦幻大决战。SNK的游戏对于很多玩家来说会是一种难以忘怀的记忆。



先锋 雷电

登场作品：《饿狼传说》系列

首先澄清一点，这里要说的雷电是登场于《饿狼传说》中的蒙面摔角手，而并不是《潜龙谍影2》中的小白脸。

作为SNK的三大主力游戏之一，《饿狼传说》可以说曾经为SNK立下了赫赫战功。后来的"《KOF》系列"中也包括了许多《饿狼传说》中的人气角色。可惜的是，摔角男雷电依然没有走出摔角角色的悲哀困境。作为"《饿狼》系列"初代登场角色之一的雷电，一开始就没有引起太多的注意，毕竟，在饿狼三人组面前，其他配角都是渺小的。后来随着《饿狼传说WILD AMBITION》的发售，雷电重新回到了

游戏当中。就算已经开始蓄起了胡子，可却始终不是一线角色。好在雷电最终搭上了《Capcom对SNK》这趟末班车，落下了一个力量型的打法。可是，由老卡制作的游戏中，雷电的风头再强，能强过老桑吗？看来，郁闷的摔角男还不止阿历克斯一人呢。由于人气不足，雷电也只能做先锋了……

P.S.各位UCG的老读者相信对这个游戏形象应该很熟悉了吧。没错，多哥就曾经使用过这个小编形象。

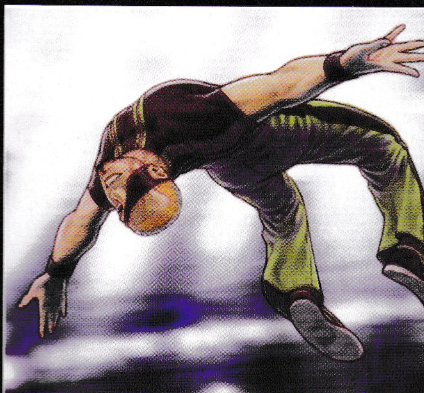
中坚 假面狮鹫

登场作品：《饿狼传说》、《KOF》系列



这年头似乎流行玩个另类打扮——在Namco的"《铁拳》系列"中有个豹子头，那SNK也不示弱，干脆做了个老鹰脑袋。也不知道是哪位制作人的脑袋一时短路，我们才得以见到了这样一位摔角"猛禽"。（啊，是猛男！）

不过，同样是摔角男，狮鹫老兄的命运要比雷电强得多。最初是在SNK末期名作《饿狼传说 狼之印记》中闪亮登场，以其不错的操作性赢得了不少上级玩家的喜爱之后，在《KOF XI》中，我们又意外地在其中发现了他的身影。（当然，还有同样出自《狼之标记》的牙刀）总之，这位老兄混得还不错，肌肉坚实的他明显要比胖球雷电有人气。



其实观看假面狮鹫的摔角技巧时你会发现，虽然他的体格非常强壮，可是摔角技却并不是纯粹的美式风格，力量型摔投技并不占大多数，许多招式带有明显的墨西哥特点。另外，一般在美式摔角比赛中，选手是很少带面具出场的，换句话说，面具绝对是墨西哥摔角手的特权。只是如此另类的还真不多见。

比起早期的摔角角色，狮鹫的格斗技巧已经算得上华丽了，这样强力的摔投技角色再配合上超强的心理战术，绝对是上级者的不二之选。

P.S.在日摔中的确存在着名叫"鸟人"的摔角选手，不知道SNK在制作狮鹫的时候是否真的借鉴了他呢？

大将 雷蒙

登场作品：《KOF》系列

各位没想到吧，看似瘦小的雷蒙其实也是摔角角色之一。而且自《KOF2000》登场以来，雷蒙就以其易上手、连技爽快的特点受到了许多玩家的喜爱。一身绿色行头，贴头皮的短法以及那充满个性的独眼都成为了其特色标志。不过有意思的是，在《KOF》这样的经典格斗游戏中，壮汉不少，可是纯粹的摔角角色却不多。除了假面狮鹫与雷电之外，就再无第三人了，而如果在下不提这一茬儿，有谁会知道如此瘦小的雷蒙使用的确实是摔角技呢？（这有什么好大惊小怪的，四条妹妹不还是相扑手吗？）

其实雷蒙的技术风格是属于日式摔角，在他的招数中，并没有太多的大力摔投技而更多的则是打击与关节技结合的招式。另外还加上了许多墨西哥LUCHA风格的飞身技，可惜在《KOF》的背景中并没有摔角用的擂台，否则雷蒙的空中杀法会更加舒展与优美。

P.S.雷蒙在游戏中的所有招数，都是出自日本摔角界的传奇人物——初代虎面人佐山聪。如果各位有兴趣，可以将两人的招式对比一下，保证会让你发出会心的一笑。

先锋 杰夫里

登场作品：《VR战士》系列



《VR战士》中一直存在着两名壮汉，从一代到四代从来没有缺席过，一位是沃尔夫，而另一位就是有着"海神"之称的杰夫里。

自从《VR战士》初代起，杰夫里这位强壮的渔夫就成为了系列中铁打不动的大壮型角色。不过，单纯地来讲，杰夫里的格斗技术并不属于纯正的摔角，而是更偏向于空手道……

打击力度强，招式简单，易摔，这些都是杰夫里的角色特点，种种方面综合起来，这位壮汉鱼夫倒比较适合初学者使用。尽管大家一直没有搞清楚杰夫里的格斗流派，但是却发现他的格斗招式中有着不少摔角技。这可能与依靠其健壮的身躯有关。33P+G的炸弹摔威力巨大，可以当作是其具有代表性的摔投技，WWE中的送葬者与巴蒂斯塔就是靠着威力巨大的炸弹摔著称。466P+G的腰折技也是典型的美式摔角招数。最有意思的是，身材巨大的杰夫里居然也可以使出"浴蹴"。这本是空手道中的舍身技踢法，不过在日式摔角联盟中的人气选手天龙源一郎却精通此技。

总体来讲，杰夫里本是一个练习摔角的好材料，健壮的身材家上巨大的力量，实在不可多得。可惜不知被何人误导而变成了渔夫，唉，可惜啊可惜……

中坚 艾尔·布雷兹

登场作品：《VR战士5》

于《VR战士5》中初登场的墨西哥摔角手参上。

早在SEGA官方刚刚公布艾尔·布雷兹这个角色的时候，笔者就兴奋不已。不为了别的，就因为他的形象与WWE现役摔角手瑞·密斯托里欧实在是太相似了。一样的面具，一样的小个子，一样的超强弹跳。后来随着街机版的稼动，网上也开始有许多人讨论起这个小个子摔角手。与力量型的沃尔夫不同，艾尔的摔角风格明显属于墨西哥LUCHA。不过，在玩家评论中以速度与跳跃技巧见长的艾尔似乎并不太讨人喜欢。原因也许是因为习惯了沃尔夫的大力摔投技之后很难适应艾尔的风格吧。可是就如《铁拳》中出现的卡波卫勒一样，能够在一款3D格斗游戏中见到更多的武术流派其实本身就是一件让玩家感到高兴的事情才对，而艾尔目前也已经被定义为上级者使用的角色。

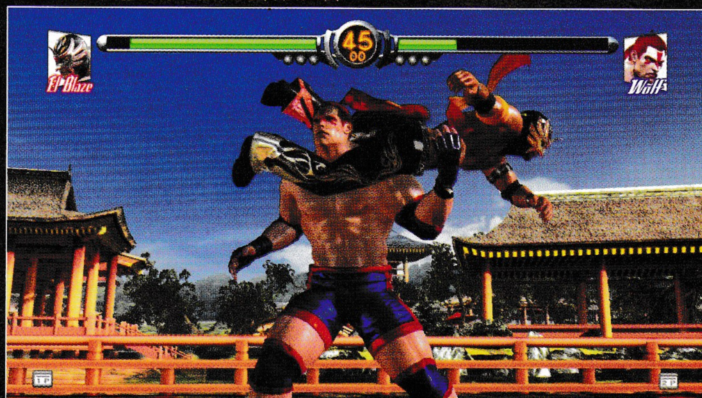
其实说到以墨西哥小个子选手作为游戏角色的设定，SEGA并不是第一个。如果各位细心回想的话就会发现，早在Capcom经典作品《摔角霸王》中，我们就曾经见到过一位戴面具的小个子摔角手——杀人蜂。在壮汉成群的游戏中，小个子杀人蜂脱颖而出，成为了当时使用率极高的角色，现在想起来，当时卡氏塑造杀人蜂时的制作理念与墨西哥摔角风格还的确是非常相似。

大将 沃尔夫

登场作品：《VR战士》系列

与前面两位相比，沃尔夫绝对算是超一流的摔角猛男了。这位墨西哥苍狼与杰夫里同为"《VR战士》系列"的重量级角色。杰夫里虽然强壮，但是并不是纯粹的摔角技术。而艾尔的墨西哥风格虽然轻盈但却不足以坐镇大将之位。因此，只有沃尔夫才有资格为SEGA战队做绝对的主力。

虽然资料上显示沃尔夫的出生地为墨西哥，可是从游戏中看，沃尔夫使用的却是典型的美式摔角。与艾尔的灵动不同，沃尔夫则完全是力量型选手。钢铁般的身躯可以承受来自任何人的打击。而自己的打击技与摔投技又结合得十分完美。既有霸道无比的金臂勾，又有威力恐怖的巨人回旋。纯粹的摔角技术更是全面。在游戏里完全可以投打结合，是一名不可



SEGA战队

提起硬派游戏，就不能不提世嘉，提起3D格斗游戏，就不能不提《VR战士》。这似乎已经成为了游戏界不成文的规矩。不过这也从另一方面反映出了世嘉在游戏界的影响力。

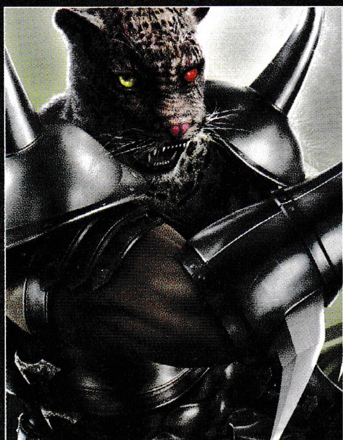
无论从经营的强悍作风还是作品中的棱角分明，世嘉带给玩家们的总是那种特有的鲜明性格。而今天代表其出场的三人组，全部是来自旗下的招牌格斗游戏《VR战士》。不过平心而论，一款格斗游戏中竟然有三位摔角壮汉，难道SEGA的制作人员们也是"大壮控"吗？

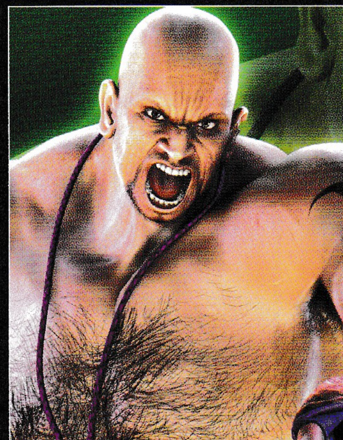
多得的强力角色。如果你在街机厅遇到了使用沃尔夫的高手，那么你绝对会为眼前的这位墨西哥壮汉的压制性而窒息。

尽管沃尔夫并没有带面具，但是脸上的油彩却为他勾勒出了同样的图腾崇拜。在胜利后的冲天长啸也更为他增添了来自南美的旷野风情。综观3D游戏中的大壮，有几个能做到角色如此饱满鲜活？因此，尽管在下并非大壮控，但还是不得不向沃尔夫的设计者脱帽致敬。

Namco战队

当今游戏界，能与SEGA分庭抗争的3D格斗游戏还有哪款？毫无疑问，那只有Namco的《铁拳》系列了。与SEGA的《VR战士》一样，"《铁拳》系列"也在塑造角色身上下了不少功夫，而在初代《铁拳》中，我们也见到了摔角手的身影。如今，《铁拳》已经出到了第五作，系列中的摔角角色也一直跟到了第五作。这也使得在这个以爽快打击感著称的3D格斗游戏中，吹来了一股苍凉的野性之风。





先锋 铁甲豹王

登场作品：《铁拳》系列

《铁拳1》和《铁拳2》的人气角色，也是三代豹王的师傅。豹王的一身绝技都是由他所传授，可惜在四代中被马杜克失手杀死，但不知为何，又在《铁拳5 暗之复苏》中回归。

作为豹王的启蒙老师，铁甲豹王的摔角功夫绝对不在话下。不过由于从3代起就不担任主要摔角角色，因此铁甲豹王的人气似乎受到了一定的影响。一直在背后默默支持徒弟的他也只是在《铁拳3》的结局动画中露了一次脸。出乎意料的是他居然摘掉了豹头面具，不过依然没有露出真正面容。可是怎么看都觉得那一头秀发下所隐藏的应该是一张无比英俊的脸，实在和他满身的肌肉不成比例。

在技术上，铁甲豹王的许多招式都与豹王相同，但整体上更加偏向于打击系，甚至有类似于一八的风神拳，与豹王那种纯摔投系角色又有了很大区别。虽然人气开始逐渐回升，可是由于阔别《铁拳》的时间太久，因此也只能为Namco打先锋了。

中坚 马杜克

登场作品：《铁拳》系列

于《铁拳4》开始出场的MMA选手。（MMA即Mixed Martial Arts，意为综合格斗技）。在《铁拳》第四作一出场就带给老玩家一个下马威——干掉了铁甲豹王。天哪，要知道，豹王和他师傅可都是身高两米的巨汉，能够将他们之一干掉，那得是一个什么样的角色呢？于是在游戏发售之后我们领略到了这位野蛮大汉的风采。

作为一名MMA选手，老马拥有非常多的综合格斗技巧，而摔角技也列入其中，抱腿摔、后翻摔等等摔角技术在老马的身上也十分常见。在游戏中的表现也让玩家相信他的确有能干掉铁甲豹王的实力。

可是让人感到意外的是，在《铁拳4》的结局里，立志为师傅报仇的豹王却没有杀死身受重伤的马杜克，而老马在五代中居然也开始转投摔角界了。在第五代的片头我们就看见他与豹王相遇在摔角场上，而豹王的通关动画中，我们又看到已经化干戈为玉帛的两人一起合作，拿下了世界摔角比赛的金腰带。最后两人使用的合体终结技绝对让人热血沸腾。

虽然《铁拳5》中马杜克的整体感觉与四代的差别并不算太大，但他是极少数拥有空中投技和倒地投技的角色，因此他的摔投特点也给人留下了很深的印象。

大将 豹王

登场作品：《铁拳》系列

下面有请Namco战队的大将——来自"《铁拳》系列"的摔角猛男豹王。

提起豹王，首先大家想到的应该就是他的豹子头面具。其次是游戏中的豹王并非一直是同一个人，3代的豹王是前两作豹王的徒弟，在三代初次登场的他还算是比较出色地完成了自己的任务。

《铁拳4》作为"《铁拳》系列"的转变作品，豹王的整体风格也开始不断完善，游戏中为他增加了许多新的招数，可以使其更加充分地发挥自己的摔投技。到了5代，已经可以独当一面的豹王干脆完全顶替了铁甲师傅，成为了一名合格的摔角角色。

不过豹王给人的感觉稍微有些两极分化。作为摔角角色，他依然没有改变角色上手难的普遍通病。强大而复杂的连摔技每每让初学者痛苦万分，而又让高手从中找到了非常高的成就感，这也在一定程度上打消了许多原本打算使用豹王的玩家。但即使是只从三代与四代追随而来的玩家，就已经足够顶起豹王越来越旺盛的人气。虽然在《暗之复苏》中，铁甲豹王得以回归，可是此时的豹王已经成为了系列主要角色，铁甲豹王的回归反而显得有些鸡肋。Namco靠三款作品逐渐打造出了一名优秀的角色，豹王



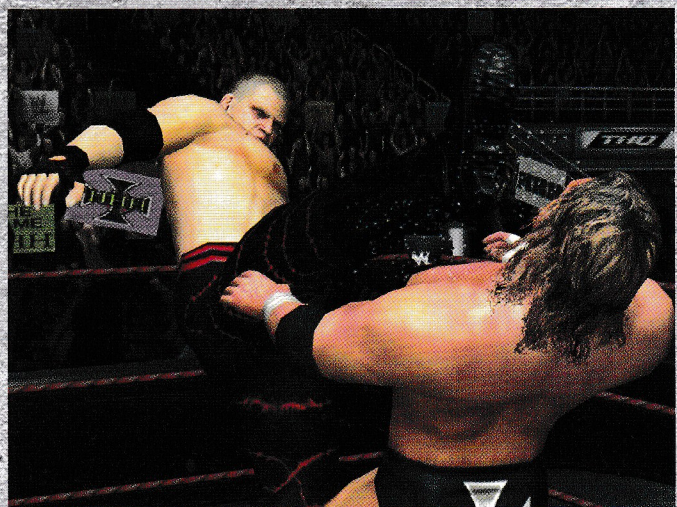
无论是在形象上还是操作上都越来越成熟，相信这也是让许多玩家依然痴迷于使用他的原因吧。

P.S.在"《铁拳》系列"引入的换装系统后，豹王的道具中有一个老虎的面具，不知道Namco是不是参考了日本摔角界的传奇选手——虎面人呢？

后记

摔角，绝对是一项充满着激情与力量的运动。在中性风劲吹的今天，我们依然可以在这些壮汉身上感受到那原本就属于男人的阳刚之美。即使在游戏中，那种以力量一决胜负的感觉总有让人说不出的痛快。在这些风光与荣誉背后，却是摔角手们常年所承受的伤病与汗水。记得WWE在最近的一次节目中采访了为《洛奇6》做宣传的史泰龙。在问及史泰龙对摔角的看法时，曾经在《洛奇3》中与摔角手霍肯·霍根演出过对手戏的史泰龙毫不掩盖自己对摔角手们的敬佩之情："人们并不了解摔角选手所承受的伤痛，那甚至可以说是肉体上的惩罚。我早年在拍摄《洛奇3》时，曾和霍肯·霍根一起训练过。我从未体验过像摔角一样的疼痛。如果每天让我承受这样的伤痛，那简直是开我的玩笑。摔角是非常力量化、速度化，而且杀伤力很大的运动，我尊敬这些摔角手们。"

让人稍感遗憾的是在本期专题策划制作之时，中国依然没有权威的摔角组织，而世界各地的摔角联盟也并没有中国选手，摔角在中国的搏击运动领域还是一个空白。但在截稿前几日却传来一个让中国摔角迷为之振奋的消息——日本摔角团体"斗龙门"（官方译名为"斗拉宫"）已经决定来北京做表演比赛。这也是世界摔角团体首次在中国进行正规的摔角表演，在下衷心希望这次表演可以使职业摔角早日进入中国，有朝一日，中国的摔角选手也可以驰骋在这片属于硬汉的竞技场之上。



本专题得到了中国摔角联盟（www.wwecn.com）与摔迷之家（www.19977.com）的大力支持，作者在此表示感谢。



第一章 现代篇 有敌自远方来

康斯坦丁·王栓柱村长从县里开会回来，为我们带来了一个重要消息。像往常一样，但凡是有重要的会议精神需要传达，他必然会先回家咕咚咕咚灌下一瓢凉水，而后就开始在村里挨门挨户地乱跑，仿佛是一只吞下了滚烫煤球的狗，痛苦、急切、慌乱、踉脚四处乱踢，张皇失措。他脸上憋得青白，豆粒大的汗珠劈里啪啦往下掉，然而嘴里就是说不出一句话来，等心情渐渐平静下来，他不再那么激动的时候，你拍拍他的肩膀，与他促膝谈心，柔声细语地问他到底发生了什么，他往往会感叹，迷茫，张了半天嘴之后才缓缓憋出一句：

"……这个，可叫我从何说起？又怎么开口呢？"

这样的回答没法不让人崩溃。当时，我们村的大多数人都认为王栓柱是个窝囊废，一个连一句完整的话都说不出来，只能让我们在一边干着急的人，怎么能当我们的村长呢？怎么能领导我们呢？更何况，王栓柱的长相也是十分不讨喜，一个浑身皱皱巴巴的干瘪小老头，五官生得猥琐不说，整个脸还朝一边拧过去，远远看过去完全就是个半身不遂的病人。窝囊性格外加窝囊长相加在一起，崩溃的我们就有了动手打人的冲动，于是有脾气的人，譬如说屠夫卡洛斯·刘麻子之流，往往上去就是一个耳光：

"什么他妈的从何说起怎么开口，有话就说有屁就放，别老跟个傻老娘们似的！"

村长挨了一个耳光之后，反而镇定了不少，唯唯诺诺半天，嗓子眼里咕噜咕噜直响，憋了半天最后才挣扎着说："道斯……道斯手下的爪牙，马上就……就要来袭击咱们托迪斯村了！"

道斯是谁？莫非就是那个来自狄利斯·卡拉星的混沌大魔王么？这个恐怖的名字把我们全都吓了一跳。不对啊，他不是早已被四个牛×的英雄封印起来了吗？这么多年过去了，怎么还会有他的爪牙来找我们算旧帐呢？这些侵略者一共有多少人？他们为什么要来侵略？我们究竟应该迎战还是应该投降？无数的问题在一瞬间便包围了我们，让我们颇感不知所措。更加要命的是，我们村里惟一的两名英雄少年，克雷斯和切斯特竟然在两天之前外出狩猎去了，至于归期却是遥遥无期，这样一来，缺少了精神支柱的我们不由得恐慌起来。

村里的人们一夜未眠，第二天天刚蒙蒙亮，全村人便聚在村中央的广场上开了个碰头会。王栓柱村长站在广场那堆傲然挺立的驴粪块上，让大家就村庄即将惨遭荼毒发表一下意见，大家七嘴八舌地议论了半天，渐渐就分成了两派——其中的一派主张与敌人决一死战，大不了就全部战死沙场，到头来还能落下个烈士的美名；而另一派则坚持要明哲保身，建议大家好汉不吃眼前亏，不妨先投降了敌人，等到克雷斯与切斯特狩猎归来后再伺机进行光复大计。正当两派人马为此大喷口水争论不休的时候，村里著名的三头身文艺青年里卡多·曹庆喜却颇不识趣地在一旁插嘴道：

"什么战不战降不降的，依我看就听天由命算了。大家都是NPC，生得猥琐死得卑贱，多一个不多，少一个不少的，聚在一起唧唧歪歪，没劲不没劲啊？"

大家一听到这话，立刻就噘嘴不高兴起来，心中嘀咕道："你曹庆喜算个什么东西，有什么资格来评论我们的生死？"于是一石激起千层浪，愤怒的人群顿时将其团团包围，你一言我一语地开始群起而攻之。起初，成为众矢之的的曹庆喜还在奋起反击，然而到了后来，有人突然阴阳怪气地尖着嗓子喊了一声："我娘生下我不久后就和一个蘑菇中的水管工私奔啦！"一下子就把曹庆喜噎了个烧鸡大窝脖，半天愣在那里，干瞪眼说不出话来。

人生真是忧伤似水，想当年曹庆喜在村里翻来覆去给我们讲他那点破事儿的时候，哪里能够料想到今天这个惨淡的结果。

"我娘生下我后不久就和一个蘑菇中的水管工私奔了，而我由于天天喝阜阳出品的'精品儿童奶粉'果腹，结果就喝成了现在这副模样。"多年以前，大头青年曹庆喜时常站在人群中，语气悲怆地如是说道，"我爸也很惨，我三岁那年，他有一次赶大早去浣熊县城卖鸡蛋，结果就被一个化装成城管的丧尸给咬死了。打那个时候起，我就成了可怜的孤儿。"

起初听到这些，我们还时常跟着他一起长吁短叹，共同感叹命运的残酷。在这其中，有些善良的姑娘甚至会双眼垂泪母性大发，委婉地表达出了一些以身相许的意向。然而大家都知道，无论是多么悲惨的悲剧，倘若你翻来覆去没完没了地说个没完的话，那么到头来也就招人烦了。于是，在曹庆喜翻来覆去不厌其烦地复述他悲惨人生的过程中，大伙的反应也就逐渐地冷淡了下来。然而大头青年却并不知趣，依然逮谁就跟谁大吐苦水，结果搞得村里的每一个人都能把他那点破事儿倒背如流，甚至连刚能牙牙学语的娃娃们都能磕磕绊绊地学上两句。礼乐崩坏，实在是礼乐崩坏。

于是大伙便从此开始主动冷落曹庆喜，路上大老远瞧见他就躲，实在躲不过就急匆匆地说上一句："抱歉，有点急事。"而后便继续匆匆赶路。大家都不搭理他，曹庆喜就成了吃了黄莲的哑巴，终日沉浸在痛苦中无法自拔，于是久而久之，他便渐渐转职成了一名视痛苦为精神食粮的文艺青年——他开始常年不剪头发，一天只吃两顿饭，经常写一些莫名其妙的

诗歌，眼神邪恶而绝望。结果这么一来，村里的那些姑娘们便又开始向他抛起了媚眼。后来，大头青年去县里的录像厅中看了一场由美国男人弗朗西斯·科波拉导演的黑社会电影《教父》，结果顿时爱上了阿尔·帕西诺那一道灰飞烟灭的眼神，从此之后，他便努力地模仿起了那眼神，并试图将之作为自己文艺青年的身分象征。

现在，曹庆喜被众人恶毒的挖苦噎得说不出话来，于是只得用自己常年练就的灰飞湮灭眼神四处瞪人。然而这又有什么用？我们在心里嘀咕道："你曹庆喜毕竟不是湘北高中篮球部的红发少年，纵使眼神再为恶毒也没法杀人。"既然没有后顾之忧，我们便更加肆无忌惮地破口大骂起来，仿佛要把自己内心的恐惧全部化作侮辱的言语，一股脑地喷到曹庆喜那张硕大无比的脸上。

眼见好好的全民协商大会马上就要演化成个人批判大会，王栓柱忙喊大家"不要乱，不要乱！把个人恩怨暂时放到一边，大家先说正事！先说正事！"然而事情已经混乱到了这种地步，还有什么好说的？眼见形势已经陷入了僵局，王栓柱突然灵机一动，倡议大家一起来搞个无记名投票，并根据投票的结果来决定最终是战还是降。

我们对此都没有异议，于是便一窝蜂地都投了票，而后便是漫长的唱票时间，大家一直等到晌午时分，统计结果才终于搞了出来。村长清了清嗓子，对我们宣布道："百分之三十的人主战，百分之六十五的人主降，另外的百分之五弃权。"结果宣布完毕，村长又问："既然这样，咱们就投降吧，大家还有什么意见吗？"一连问了三遍，见我们全都默不作声，这才满意地挥了挥手，让我们各自回家去吃午饭。

既然已经抱定了投降的决心，我们便不再惊慌失措。Xbox 的广告说得好："Life is short，Play more."于是大家便谨遵此箴言的教诲，纷纷抓住这所剩无几的时间可着劲儿地折腾起来。在那段时间里，村里的戏台上夜以继日地唱着由傻X琼瑶剧改编的黄梅戏，一群面似烧鸡的男男女女们在戏台上晃晃悠悠，扭扭捏捏地吟唱着一些不着调的戏文："尔康，一个破碎的我怎么去拯救一个破碎的你？""你痛，我也痛！你痛，我更痛！""书桓走的第一天，想他；书桓走的第二天，想他想他；书桓走的第三天，想他想他想他"……毫无疑问，这种调调的东西只适合那些思春期少女们去欣赏，但是之于我们这些荷尔蒙分泌过剩的青春期少年便完全不行——我们对这些唧唧歪歪的戏文毫无兴趣，只想一路飞跑来到县城中的网吧里，抱起我们的电脑美人们一耍就是一个通宵。

然而天有不测风云，由于接到了一封网瘾少年的求助信，我们的县委书记竟然在前些日子里铁腕一挥，关闭了县城里全部的网吧，就这样，我们失去了发泄体内过剩荷尔蒙的惟一场所，精神支柱在瞬间崩塌，这令我们严重忧伤。百无聊赖之中，我们只得在曹庆喜的带领下，效仿某美国青春励志影片的套路，合伙搞了一个名为"死亡诗社"的非法文艺组织。话说每每夜深人静的时候，社员们便会凑在一起吟诗作对，倘若作不出诗来就跑到村口的小广场上去深夜饮酒，喝高了就匆匆跑回到村里，像一头头发情的公犬般在大街小巷中振臂高呼："姑娘，我们要漂亮姑娘！"被惊扰了春梦的人们敢怒而不敢言，纷纷在床上辗转反侧彻夜难眠，最终只得忧伤地吞下大把的安眠药片聊以解忧。

于是大家就这么混着，该看琼瑶的看琼瑶，该喝酒的喝酒，生活中充满了厚颜无耻的快乐。话又说回来了，反正大家即将成为生死未卜的俘虏，因而无论现在怎样去疯狂似乎都不能称之为过。然而，就在我们终日浑浑噩噩准备混吃等死的时候，县干部萨尔瓦多·孙招财毫无征兆的归来却打破了我们平静的生活。

那一日，正当村里的父老乡亲们像往常一样，三三两两地围坐在戏台前欣赏琼瑶黄梅戏的时候，一声标准的真·普通话突然从远处徐徐飘来，字正腔圆掷地有声地说道："低俗！太低俗了！"大家沿着声音传来的方向看过去，只见一个玉树临风高挑的少年站在村口，灰色的中山装上一道巨大的钩子图案分外醒目，果然就是传说中的萨尔瓦多·孙招财。

孙招财乃是我们村历史上惟一的大学生，可谓是光宗耀祖。且说孙招财考上大学那一年，他爹孙得福兴奋地围着村子一口气跑了十几圈，逢人便说："俺儿子高中状元了！"每每此时，孙招财便羞涩地低下头，用蚊子哼哼一般的声音小声说道："唉，这不过是运气好。唉，诸位乡亲放心，俺要是以后发达了，唉，也是绝对不会忘记大家的。"说完这些话之后，他便坐着火车咣当咣当地去了省城，半年以后又咣当咣当地从省城回到了村中。然而这一去一回，整个人的就完全变了，不仅像城里人那样说起了真·普通话，而且一张嘴便是"省城人如何如何"，而且还时不时指着自己衣服上巨大的钩子，用居高临下的语气对我们说道："唉，这个叫耐克，是来自美国的顶极运动名牌。"我们顺着他的手指看过去，发现那个钩子下面果然标注着"NAIKE"的字样，于是便不由得崇拜起来。

大学毕业后，孙招财就去了县里从政，他凭着自己的高学历，七混八混就混成了县委宣传部办公室的主任。自从当上了干部之后，孙招财的架子便端得更高。没事就召集手底下的几个小兵开一场政治思想研讨会，搞得手下的人经常在背后骂他神经病。除此之外，为了跟那帮没什么文化，单纯靠着资历而混进县委的大老粗们划清界限，孙招财还自己总是要在自己的中山装上画上一个大勾，而后在大勾的下方写上"NAIKE"的字样，藉此来证明自己卓尔不群的高尚品味。

且说孙招财这次光荣回乡，先是在大家的陪同下溜达到村西头的面馆里吃了两碗三鲜面，吃完之后，抹了抹自己油光可鉴的嘴巴，打了个饱嗝之后便对我们训起话来："唉，痛心疾首啊同志们，实在是痛心疾首！道斯手下的爪牙气焰嚣张地妄图侵略，而我们作为英雄之乡的子民，竟然不作任何的抵抗便要束手投降，真是可怜可悲可叹啊！"

"不是我们心甘情愿地愿意投降，"主张投降的百分之六十五七嘴八舌地辩解道，"克雷斯和切斯特都不在村中，我们只能先投降以作缓兵之计，待到这两人回来之后再大举反攻啊！"

"住嘴，都住嘴！"孙招财挥舞着手中的筷子大吼一声，带有省城气息的吐沫星子就这样喷到了我们的脸上，"别找这些冠冕堂皇的理由，这些根本就是你们贪生怕死的借口罢了！"

真是一语道破天机，有谁能够否认，我们不是为了继续苟活在这世上才选择了投降呢？于是当初赞成投降的百分之六十五顿时就闭了嘴，面红耳赤地低下了头。

见我们低头不语言，孙招财便再接再厉，继续义正词严地说道："不采取任何斗争就选择投降，这是典型的奴性思想啊同志们！"

"我操，在不违反原则的情况下，为了保全生命先选择投降是很正常的策略啊。"大头文艺青年曹庆喜在人群的角落里小声地嘟囔道，"有必要这么提纲上线吗？"

"哎？这可不对啊，我看你这个小同志年纪不大，思想怎么这么消极呢？"孙招财用食指的关节使劲地敲了敲桌子，语气渐高地说道，"什么叫正常的策略？什么叫提纲上线？作为英雄之乡的子民，你难道就甘愿去作亡村奴，甘愿去作卖村贼么？"

此时主降的百分之六十五开始把头埋得更低，而原本百分之三十的主战派则兴奋了起来，手舞足蹈地大声吼道："没错，乡亲们，你们就甘心当亡村奴卖村贼么？你们就甘心作托迪斯历史上的罪人么？"

见此情景，孙招财满意地点了点头，"同志们，只要我们横下一条心团结在一起，就一定能够击败侵略者。无论是谁，也无法动摇我们追求自由与民主的决心！"

有些人受了感动，于是纷纷振臂高呼道："我们要民主！我们要自由！"而那些低头不语的人们眼









见事已至此，也只得随大流一道喊了起来。于是大家的吼声一浪高过一浪，险些将小面馆的顶棚掀翻。

孙招财的一番话让我们热血沸腾，于是从面馆里出来没多久，大家便开始积极筹备起了我们自己的反抗军。村长王拴柱下了命令，全体村民上至九十九下到刚会走，无论男女老少，一律都要加入反抗军的队伍中。村长还宣布，整支队伍由孙招财任总指挥，屠夫刘麻子则任训练队长，积极备战，随时准备抵抗敌人猖狂的进攻。

队伍建好后，孙招财便把我们拉到了村东头的玉米地中，天天让刘麻子督促我们训练。我们平日里的工作无非就是种个地耕个田做点手工活什么的，现在这一切都不用干了，大家统一在玉米地里练兵，饿了就聚在一起吃大锅饭，这无疑是一件令人感到兴奋的新鲜事。刘麻子拎着一把杀猪刀，终日在我们身旁转来转去，拍拍这个打打那个的，纠正着我们的动作，遇见不听话或者动作懒散的人便会举起杀猪刀，瞪圆眼睛凶神恶煞地吼上一句："信不信我一刀捅死你？"（当然，被吼次数最多的人自然就是思想消极的曹庆喜）于是在刘麻子的督促下，大家刻苦训练，仅仅一个星期之后，我们的队伍便隐约有了些虎虎生风的气势，有时候孙招财站在一边看着，也不住要点头称赞道："好，实在是好！"

正当大家认真训练积极备战的时候，村长又跑去县上开了一次会。这一次他回来肯定带来了比往常都更加重要的消息——他跑得要比平时快，嘴里的热煤球也比平时烫、比平时多，结果到了最后，村里人家还没跑完，他就一头栽倒在一家猪圈里，晕了过去。我们把臭烘烘的村长捞出来，又是抽耳光又是泼凉水，折腾了半天才把他给弄醒，然而醒来之后，他依然脸憋得惨白，喉咙里咕噜咕噜直响，始终也说不出一句话来。

大家见此情景，先是面面相觑了一阵，而后便知道，这次去县上开会，王栓柱一定是听到了一些自己无法接受的事情，于是大家便又上前折腾了半天，又是安慰又是恐吓，红脸白脸一起唱，恩威并重，威逼利诱，最后还是刘麻子上前抽了他两个耳光之后，这才终于让他颤抖着开了口。王拴柱颤抖如筛糠，挣扎着说道："大事不好了，他们……他们派来的人马……一共有……有十万呢！

十万？他们竟然有十万人？这确实是有点太恐怖了！我们托迪斯村的人满打满算加在一起也不过寥寥数千人的光景，然而现在敌人凶猛，大军一来就号称十万，让我们这些手不能缚鸡的平头百姓一以当十，这显然是太不现实了。于是大家心中奋勇杀敌的英雄气概便顿时消退了十之八九，再到玉米地里训练的时候，大家也都变的和曹庆喜一样，个个都颓唐衰败，没有了丝毫的斗志。

眼见得大家的士气一泻千里，孙招财也忍不住要埋怨村长王栓柱："老王啊，你好歹也算是个老干部了，现在正是最关键时刻，你怎么能散布这种严重打击我军士气的反动消息呢？"

王栓柱显得很委屈，答道："我其实也不想说的，但他们都围着我，又泼凉水又扇耳光的，我一迷糊就都给说出去了。"

就在这千钧一发的关键时刻，孙招财又一次将我们召集在了村中央的小广场上，声势浩荡地召开了一个战前动员大会，只见孙主任站在高高在上的驴粪垛上，用特大号的喇叭冲我们喊话道：

"同志们，道斯的党羽自从二十年前败走沙场之后，就一直伺机妄图反扑，看起来，倘若不彻底消灭敌人的话，他们是绝对不会死心的。最近一段时间，他们一厢情愿地认为时机成熟了，于是便又一次燃起了侵略的野心，然而这群蠢猪并不知道，在他们侵略的邪恶道路上，我们光荣而伟大的群众随时都可能对他们发动致命一击！同志们，我们是英雄村落的伟大子民，一场血战就在眼前，我们万万不能丧失斗志，我们万万不能垂头丧气！我们越是颓废，敌人就越是高兴。没错，这一次邪恶的侵略者号称自己拥有十万大军，似乎是一个十分恐怖的数字，但是话又说回来，他号称自己有十万大军，难道就真的有十万了么？俗话说得好，流言止于智者，我们不妨好好想一想，道斯已经被封印了多少年了？没错，已经有二十年之久了！大家想一想，二十多年过去了，他道斯究竟手下的人走的走，死的死，到现在还能残留多少的党羽？无凭无据的就敢号称自己拥有十万大军，真是让人可笑！所以说同志们，我们万万不能因为流言自乱了阵脚，这样一来，便正中了敌人的奸计啊！"

听完这些话，我们的心头便豁然开朗起来，原来这号称旌旗十万的大军中竟然有着如此多的水份！想到这里，我们不禁为前两日自己的失魂落魄感到了一丝羞愧，同时也对敌人妄图扰乱我们军心的猥琐行径感到了无比的愤慨。羞愤交加之际，我们便纷纷咬牙切齿地发誓，一定要紧密地团结在孙招财同志的四周，不惜一切代价，把敌人一鼓作气打回到娘肚子里去。

为了巩固住我们触底反弹的士气，战前动员会开完后，孙招财又临时向我们宣布，要马上召开一个小规模的阅兵式。这一消息让我们既兴奋又紧张，大家平日里只从电视里见过阅兵，这一次竟然要自己亲身上阵实践，心中便感受到了前所未有的激动，心中一激动，脚下就忙乱了起来。大家在广场里没头苍蝇似的乱跑乱撞，到处是人声，脚步声，着急的喊叫声，世界如同开了锅一般，完全乱成了一锅粥，训练队长刘麻子手里拿着杀猪刀，又是呵斥又是恐吓，费尽了九牛二虎之力，才把我们勉强码成了一个方块。大家刚刚站好，孙招财便骑着一头毛驴从我们面前飞驰而过（千万不要以为只有骑马的才是英雄，八仙中的张果老也是骑驴，不照样也是名垂青史么？），众人望着面前像"少年啦飞驰"的孙招财，纷纷振臂高呼道："为了争取民主与自由，血战到底！"

大家的喊声响彻云霄，就连我们脚下的地皮都隐隐开始颤动了起来。正所谓托迪斯人吼一吼，地球也要抖三抖，在如此震撼的场景下，就连一直无组织无纪律、自由散漫的曹庆喜也不禁受了感动，禁不住和大家一起泪流满面地振臂高呼起来。

战前动员大会暨阅兵式圆满结束，村长禁不住笑容满面地夸赞道："行，小孙，还真有你的！"

孙招财矜持地笑笑，往地上啐了口吐沫说道："这算得个屁，群众工作搞了这么久，若是连这点能耐都没有的话，那还不如回家种土豆算了。"

几个星期的时间一晃而过，转眼之间，道斯爪牙前来侵略的日子就要来到了。我们咬牙切齿、摩拳擦掌、群情激愤。俗话说得好，水来土屯，兵来将挡，你们道斯的爪牙凶残无比，可我们托迪斯英雄之村也不是吃素的，虽然主力战将克雷斯与切斯特不在，但我们也不能眼看着敌人来占我们的土地、吃我们的麦子、淫我们的妇女、挖我们小孩子的心肝。于是我们在村中布好了防御阵形，手握铁钳、耙子、梭标、鸟铳严阵以待，不久之后，我们的视线中便出现了黑压压的一片人马，大家心情紧张地极目远眺，发现来者正是意图侵略的道斯大军。

远远见我们已经拉开了架势，敌军领头的黑暗骑士也不禁赞叹道："不愧是英雄之乡，我原以为他们会不战而降，如今看来，的确是我失算了。"

敌军渐渐逼近了我们，我们偷眼观瞧，发现他们的人数的确是我们的数倍，于是心中不免得有些发虚。就在这个时候，我们的领袖孙招财突然策驴来到两军阵前（真是英勇），冲着黑暗骑士拱拱手，一脸正气地说道："不知贵军此次来访，究竟有何贵干？"

黑暗骑士脸上浮现出了过期咸菜一般的微笑，拱手答道："很简单，我们只是来讨还封印主人的那块宝石而已，倘若你们肯将它交出来，我们便立即撤退，绝不惊扰一草一木。"

封印道斯的宝石？那不就是克雷斯项链上带的那块石头么？早知道他们是为此而来，我们还不如先造出一个假的先把他哄走，想必等他识破骗局之

后，克雷斯与切斯特也应当回来了，这样一来，即便是敌军再次反扑过来，有了两名少年英雄的我们胜算也会比现在大上不少。想到这里，我们不禁又对自己的鲁莽行为感到了一丝后悔。

然而孙招财并没有理会黑暗骑士提出的条件，他嗤笑一声答道："不必痴心妄想，我们是绝对不会答应你的。"（孙主任啊孙主任，您聪明一世糊涂一时。先找一块假的宝石把他们先骗走，我们在作从长计议又有何不可呢？这个时候，又何必去逞英雄呢？）

黑暗骑士闻言后冷笑两声道："那便没什么好说的了，请！"

孙招财拱拱手，说："请！"

于是二人同时挥了挥手，双方人马便开始了厮杀，屠夫刘云朵一马当先，抄起自己的大号杀猪刀便向敌人的头上奋勇砍去，我们见状，纷纷也抄起手中的铁钳耙子之类的农具冲了上去。敌人一来没有见过我们我们手中的武器，二来没有见过我们这种乱冲一气的阵形，一时乱了阵脚，被我们打得四处逃窜，领军的黑暗骑士见势不妙，干脆下令让自己的人马与我们搅在一起，打起了货真价实的肉搏战。大家两两抱作一团，互相掐起了胳膊、拧起了大腿、咬起了耳朵，这样一来，我们人数上的劣势便无比明显地体现了出来——敌人比我们人多，因而真正肉搏起来便常常是两个抱一个，一张嘴便把两个耳朵都咬了下来，于是肉搏了没多久，地面便到处都是我们血淋淋的耳朵，大家像被开水烫到的猪一样嗷嗷乱叫，纷纷捂着耳朵哭爹喊娘，一瞬间便被打得溃不成军。

于是大家哭喊着涌到了孙招财的身边，领头的刘麻子捂着自己脑袋两侧血淋淋的耳朵，满脸悲怆地对孙招财说道："孙主任，这仗已经没法打了，咱们还是赶紧投降吧！"

孙招财闻言并不答话，只是摸摸从怀中摸出了一把水果刀，表情肃穆地说了一句："将有必死之心，士无贪生之意。"而后便双腿一夹胯下的战驴，一驴当先向着敌军的人群冲了过去。

见此情景，我们又都受了感动，一个在战略后方负责指挥的文弱书生都能如此英勇，我们这些经过了半天训练的一线战斗人员又怎么再好意思退缩？于是大家便抱着必死的决心，统统闭着眼冲上去与敌人展开了一场惊天地泣鬼神的搏斗。然而没过多久，我们便一个个全被敌人踹倒在了地，敌人的利刃就要穿透我们的身体了，我们不再有任何期望，统统闭上了眼睛准备领死，然而就在这个时候，敌军为首的黑暗骑士突然大喝一声："一个也不许杀，给我留活口！"



正是因为这一声呼号，我们便没有当成烈士，而是统统成为了道斯军团手下的俘虏，大家蓬头垢面、浑身血污地被赶到了村中央的小广场上，全副武装的道斯士兵将我们团团包围，真是插翅也难飞。我们恐慌，我们害怕，这个时候我们心里没底，我们需要精神导师的指引与安慰，然而大家找遍了人群，却并没有看到孙招财孙主任的身影，莫非身先士卒的他已经战死沙场了么？我们的心中不禁涌起了一阵浓黑色的悲哀。

"你们这群蠢猪也的确是够可怜的，竟然让一个只想捞政绩工程的傻冒给玩了那么久。"黑骑士站在驴粪垛上哈哈大笑道，"他之所以要让你们拼死抵抗，就是为了能够捞上一个所谓的'抵抗侵略光荣领导人'名号，从而发达于仕途，只可惜你们这群木瓜一点脑子都没有，那个傻冒一发话，你们就拼死往前冲，殊不知，他空喊了一车的口号，真到打仗的时候，自己却先从战场上跑了。"

"这不可能！"我们异口同声地吼道，"不许你诋毁孙主任！"

黑暗骑士闻言，不禁又是一阵哈哈大笑："诋毁他？诋毁他对我有什么好处？睁大你们的眼睛好好看看，这战场上可有你们孙主任的尸体，可有他胯下战驴的尸体？他第一个领头冲锋并不假，可等你们也闭着眼冲上来的时候，他早就沿着你们村北面的那条小山路逃跑啦！只可惜我忘了在你们村四周设下包围圈，否则的话，我一定把他给你们抓过来，让你们亲眼看看这个所谓的伟大领导究竟是什么货色！"

闻听此言，我们心中不禁涌起了一阵强烈的失落感，孙主任的教诲依然声声入耳，难道这一切都只是逢场作戏吗？事已至此，我们已经没时间再考虑这么多了。于是大家面面相觑一阵，最终还是梗了梗脖子，视死如归地大喊道："……那又能怎么样？甭管怎么着，我们都是英雄之乡的伟大子民，就算你杀了我们，我们也是不会说出宝石下落的！"

"呸，我一直就没想留着你们！刚才不杀你们，不过是为了让你们认清楚你们孙主任的真面目，死个明白而已。"黑暗骑士往地上啐了一嘴吐沫，"一群不值钱的NPC，随处一抓就是一把，死一个不多活一个不少的，你们还真拿自己当人看了！刚才陪你们逢场作戏，也无非是剧情需要罢了，其实我早就知道，我想要的宝石就在那个叫克雷斯的小子身上，现在我杀了你们，那小子势必会为了报仇而自投罗网，到了那个时候，这宝石到头来不还是我的吗？"

听到这话，我们刚才还充盈全身的英雄气概便顿时飞到爪哇国去了，合着折腾了半天，我们不过是孙主任仕途中的一块跳板，不过是敌人用来引诱真正英雄的诱饵罢了，渺小的几乎不值一提。想着想着，我们又不禁有些后悔——想当初，我们在小广场上万人空巷齐骂曹庆喜妄自菲薄的行为，的确是大错特错了。

我们还在后悔，但黑暗骑士已经挥手招来了一群刀斧手，紧接着，屠杀的惨烈场景便出现了，乱刀向我们的脖子上砍去，只听见四处都是人头落地的声音，大家被杀得哭爹喊娘，一个个疯了似地想冲出道斯军团的包围圈。然而我们的四周都是全副武装的刽子手，哪里又能逃得出去呢？于是人头落地的响声依然在此起彼伏地继续着，我跟着四处逃窜的人群四处盲目地奔跑着，冷不丁便有一柄大刀向我的脖子上砍来。

那一瞬间，我的眼前突然开始模糊一片，我知道，我将很快就要告别这个时代了。Ade，那高高挺立的驴粪垛；Ade，这个生生不息的村庄，Ade，我亲爱的父老乡亲们，就此别过吧，让我们在另外的时空中，再次相会……

第二章 过去篇 寻找独角兽

说起来，其实一百年前的托迪斯村也不过如此，破破烂烂的景色依然到处流传，压根就看不出任何古色古香的韵味。星星还是那个星星，月亮也还是那个月亮，就连村广场前那个驴粪垛也还是那个驴粪垛——除了在色彩上比一百年后显得稍微鲜艳了一些之外，我们压根就看不出两者的区别。

且说一百年前，康斯坦丁·王栓柱村长正值壮年，与一百年后那个干瘪的小老头自然判若两人。当时的他八块壮硕的腹肌凶猛地盘亘在腰间，直径如水缸一般的小臂壮硕有力，甚至比大臂还要粗上一圈，既像是大力水手，又像是卸了机关枪的幻想猛男巴瑞特，实在是牲口得很。与此同时，外貌上的改变也为村长带来了性格的转变，从县上开会回来，他不再不知所措地四处乱跑，而是径直爬到广场前的驴粪垛上，从怀中摸出一口小钟便敲，钟虽然小，但声音却极富穿透力，大家在家中或者田里听到钟声，便匆匆放下手中的活计跑到小广场上去开会。但凡去晚了一点儿，肌肉男村长便会不高兴，阴沉着脸吼道："下次再要是敢迟到，就把你撕吧撕吧喂了鹰！"表情与声音都让人不寒而栗。

于是这一次听到钟声，我们自然也不敢怠慢，大家急吼吼地冲出了家门，三步并作两步便来到了小广场上，听村长给我们讲那县上的故事。

"据县上的探子反应，克雷斯一行已经要去拯救精灵之树了，不过在这之前，他们必须得先在北面的森林中找到独角兽才行。"村长咳嗽了两声，而后又清清嗓子继续说道，"于是问题也就来了，就凭他们那三四个人两条枪的队伍规模，想要在那么大的森林中找到一只独角兽又谈何容易？所以，这一次我希望大家能够伸出援手，群策群力一起找到那只独角兽，助他们一臂之力。"

听罢此言，我们顿时开始议论纷纷。帮助克雷斯一行自然是应当的，但是北方的森林是如此庞大，而独角兽却仅仅只有一只，搜寻难度十分之大，更加要命的是，一只狡兔即便是再狡猾也只有三窟，然而传说中独角兽却能从任何一颗树背后瞬间转移到森林中的任意一棵树的背后，这样一来，森林中有多少树，独角兽就有多少个窟，平日里三五个人抓上一只兔子都得费上半天劲，现在要我们去抓一只独角兽，这又谈何容易？

"行了，都别吵吵了，我知道大家是怎么想的。"村长大吼一声制止了我们七嘴八舌的讨论，"不就是觉得独角兽会满森林瞬移不好抓么？那么咱们干脆就把那林子里的树都砍了，这样一来，满眼都是开阔地，难道还愁抓不到独角兽么？"

听到这话，我们喧哗与骚动的劲头不但没有减弱，反而越发高涨了起来——"村北头的森林不是挺好么？春天能防止从华北地区飘过来的沙尘暴、夏天能乘凉、秋天还能去摘野果子果腹充饥，现在为了一只独角兽就都得砍了，实在是可惜……"；"植树节的时候不是刚相应县上号召，去那里栽了一大片的树么？这才几天啊，就又让砍了，这不是折腾么……"；"没错，组织就是这么奇怪，老喜欢干这种劳民伤财的破事儿……"

"闭嘴！都给我闭嘴！"村长向台下怒吼道，"再吵的话，小心我把你们全都撕吧撕吧喂了鹰！"

于是大家便又一次闭了嘴，沉默了半晌之后，广场的角落中才又一次颤颤巍巍地传来了反对的声音——"异议！"该声音用真·普通话朗声道，"身为领导干部，应当以身作则地执行可持续发展的原则，倘若你不听群众的意见，执意要一意孤行的话，那么到头来，你一定是会遭到大自然的报复……"

"孙招财，我就知道你这个兔崽子肯定得冒出来给我拆台！"孙招财话没落音，王栓柱村长便暴跳如雷地怒吼道，"上次我们跟道斯的部队决战的时候，你丫一个人就把我们全村人给涮了，那时候大家念你是个县领导，因而死了以后也就没去找你报仇。可是现在呢？你丫不过就是一个多念了两年书的平头百姓罢了，泯然众人你丫懂么！所以识相点，别老在这儿空喊政治口号了，但凡要是让我再听一次，肯定把你丫撕吧撕吧喂了鹰！"

孙招财被大骂一顿，自觉理亏，于是便红着脸知趣地退了下去。眼见号称托迪斯村逆转裁判的孙招财都不再异议，我们自然也就不再作出任何反抗，于是习惯性地面面相觑了一阵之后，大家便从广场上一哄而散，各自回家寻找斧子电锯之类的工具准备砍树。

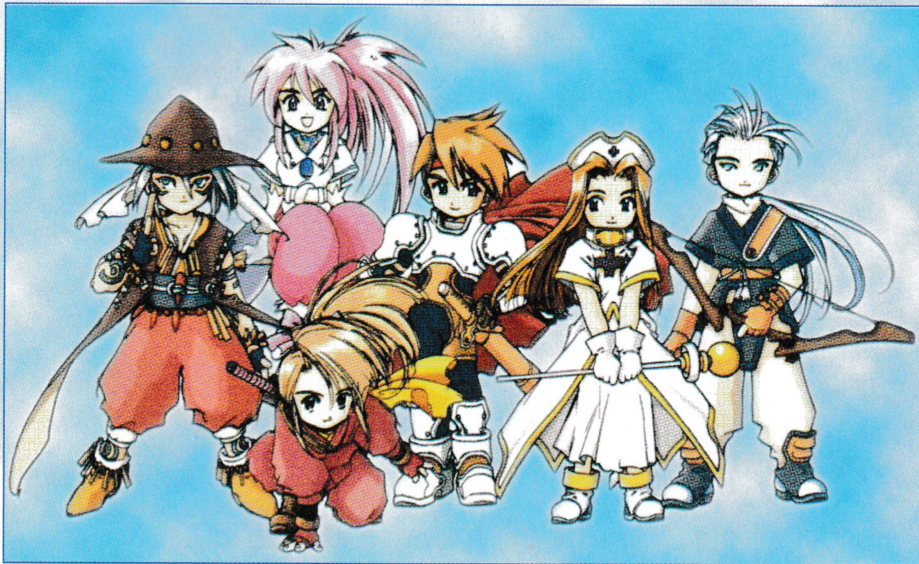
我们手持刀斧在村北边的树林前面集合，磨刀霍霍便准备砍树。不料正要动手的时候，大家却对砍树的模式产生了分歧。一部分人提议大家应当集合在一起，发挥出人多力量大的优势，以地毯式推进的方法循序渐进地砍光整片森林；而另一部分人则宣称这种集中砍树的模式极易造成人力资源的浪费，因而提议让所有人围绕森林站成一个圈，而后各自向森林中央砍去，一来可以提高砍树的效率，二来还可以对林中的独角兽行成围剿势态，以便于最后的抓捕工作。

两派人马为了这个问题争执不休，起初，众人尚且能够冷静地进行理性的讨论，然而不久之后，它便演化成了以人身攻击为主的低俗谩骂，众人遣词造句之下流，恐怕连东瀛国的贩子们听后都会面红耳赤。眼见场面即将失去控制，肌肉村长再次大吼一声："都别他妈吵了，两种方法能差多少？一帮大老爷们互相对着扯皮，羞不羞？烦不烦？依着我的意思，咱们干脆就扔钢蹦决定算了，正面就用第一种方案，反面么，就用第二种。"

村长的建议再次被大家采纳，于是众人便围成了一团，聚精会神地看着村长扔钢蹦，钢蹦上了天，大家眼巴巴看它；钢蹦落了地，大家皆纷纷低下头看结果。寂静之中，一个声音高叫道："是反面，是反面！"

于是大家便不再争辩，各自分散开来迅速站成了一个大圈，把整片森林收纳在了我们的包围圈中，待所有人都站好位置之后，村长便从怀中摸出那口小钟敲了起来。霎时间，叮叮当当的响声便激昂地穿透了整片森林，四面八方待命的村民们闻鸡起舞，纷纷抄起手中的家伙，朝着身旁贴满了"叉叉大酒店招聘男女公关，月薪过万"或者"圈圈医院，专治疗不孕不育"之类小广告的大树奋力砍了过去。

成千上万的人一齐砍树，斧子砍在树干上的声音自然也是惊天动地，把在洞穴中睡午觉的兔子都惊醒了，砍着砍着，天完全黑了，大家又打起了火把继续砍，扑闪扑闪的火光照亮寰宇，就这样，半个多月的砍树时光转瞬即逝。且说在这段时间中，有数不清的大树以优美的姿势前仆后继地倒下，然而即便是如此，我们面前的森林却依然是无比深邃，至于传说中独角兽，更是连根毛都没瞧见。眼见砍树进展不大，原本坚持要用地毯式砍树法的人们又开始满腹牢骚，纷纷阴阳怪气地尖着嗓子说道："围剿式砍树方式能够提高砍树效率，真神奇啊！"坚持围剿砍树的一方受不了如此的讽刺，于是便毫不示弱地奋起反击，场面在霎时间便重新陷入混乱之中。村长没有任何管理群众思想的经验，面对这种情景只知道恐吓与怒吼，最多也就是抄起大力水手一样的胳膊企图打人，然而一切都是收效甚微，这个





时候，孙招财远远地站在一旁看着眼前的混乱场景，心中充满了幸灾乐祸的快乐。

正在双方争执不下的关头，一道火光突然从众人的眼前飞速掠过，走得近了，大家才知道红光乃是一群火把。火把里夹杂着呼啃，大家以为是绿林山贼前来抢劫，一个个都吓得浑身发抖，于是顾不得继续争吵，纷纷趴在一棵棵大树后躲藏起来。后来，闪耀的火光越逼越近，众人壮起胆来偷眼观瞧，发现打着火把的来人竟然是一群皮肤碧绿，手持刀斧的兽人，见此情景，我们不禁把身子趴得更低，连大气都不敢喘一口。寂静了片刻之后，为首的兽人突然操练起自己破痰盂一般的嗓子，对着我们的藏身之处大喊道："不用藏了，你们都赶紧出来吧，我们没有任何的恶意。"

"就叫我徐富贵·诺夫斯基吧。"领头的绿色兽人耷了耷肩膀说道。在徐富贵·诺夫斯基的自我介绍中，我们得知他乃是艾泽拉斯大陆上榆木屯的副屯长，遥想一个月以前，全屯人民为了支持电力系统掀起减薪风暴，于是便自觉地拒缴了当月的高额电费，不料县电力局中的一些小渣渣非但没有丝毫的感谢，反而还恩将仇报，毫无征兆地停掉了全屯的电。(说到这里，徐富贵·诺夫斯基忧伤地叹了一口气)由于无法继续收看高丽国偶像剧《绿色生死恋》的大结局，屯子里面的大部分人便怀着无比郁闷的心情开始了跨越大陆的旅行。"我们刚刚进入森林，便听见了你们的争吵，为了探明究竟，我们便马不停蹄地赶了过来。"徐富贵·诺夫斯基语气诚恳地如是说道。

而后，徐富贵·诺夫斯基便开始询问我们争吵的原因，在得知了我们是因为砍树速度太慢而产生矛盾之后，他不由得和自己手下的同类们一起嘎嘎嘎地笑了起来。"说实话，你们的砍树能力与我们比起来，实在是差太多了。"徐富贵笑着对我们说道，"在我们艾泽拉斯大陆上，有一多半的大树都是精灵族的战士，它们随时都有可能会拔地而起，而后一巴掌把你抽一个七荤八素生不如死，于是，我们避免挨揍的惟一方法就是——你动手要比它快！"

听完这些话之后，我们不禁又一次迷茫了起来，由于对异族文化了解得实在有限，我们谁也不敢断定这些体内充盈着叶绿素的家伙们究竟能有多大的能量。

"不信么？就让我们来帮帮你们吧。"徐富贵·诺夫斯基说着便撸起了袖子，"自从离开艾泽拉斯大陆之后，我们已经好久没砍过树了，你别说，手还真有点痒痒了。"

于是，我们便在这群兽人的带领之下开始气宇轩昂地砍树。俗话说得好，火车跑得快全凭车头带，如今看此言果然不假，倘若我们将砍树的表现比作桑吉尔夫的话，那么绿色的兽人们无疑就是春丽与巴洛克；倘若我们是陈可汗的话，那么兽人们无疑就是蔡宝健与不知火舞——兽人们砍树的能力的确令人目瞪口呆，只见它们手中的利斧在空中不停地上下翻飞，在空中形成了一道道绚丽的银光。与此同时，无数的大树如同暴雨后倒伏的麦子一般纷纷倒下，整个森林都被徐兽人身上的霸气震慑得瑟瑟发抖，甚至有不少树木尚未被砍到便条件反射般地匆匆倒下，场面颇为壮观。

然而，正当大家的砍树工作进行得一帆风顺之时，粮食短缺的问题却突然从天而，着实令我们猝不及防了一把。虽说兽人们砍树速度的确是很令人叹为观止，然而与他们的吃饭速度比起来，前者却还是要自叹不如——这帮丫挺的用烙饼卷馒头就着米饭吃，一个人一顿饭便能吃掉我们八个人一天的口



粮。于是一来二去，我们带来的粮食也就在不久之后彻底见了底。巧妇难为无米之炊，负责做饭的大师傅天天急得满地转圈，转完之后只能去森林中刨土豆来给我们吃，然而洋洋洒洒几千号人，几十个土豆又怎么能够吃？于是大家都犯了难，一支刚刚鼓起士气的凶悍砍树大军便又一次变成了一条懒洋洋的软虫，再也没有丝毫砍树的动力。其实以前在村中，几乎每家每户都为食物问题犯过难，但这无非是小家小户一时周转不灵造成的，即便是困难到了极点，靠着街坊邻居的周济挺一挺也就过去了，但是现在，全村的几千号砍树人都没有了余粮，大家随时面临着将要饿毙在森林中的窘境，这让我们感到了前所未有的张皇失措。

福无双至，祸不单行，正当我们被粮食短缺问题搞得一筹莫展的时候，一场叫做"鸡感冒"的灾难却又悄悄向我们伸出了魔爪。话说那一天，自由散漫的大头文艺青年曹庆喜在砍树时实在是饿得发慌，于是又便偷偷地扔了斧头，自己钻到森林深处准备去打一些野味来果腹。话说那一天曹庆喜的运气出奇的好（或者说出奇的差也不为过），刚走了几步便看见一只山鸡懒洋洋地在路上蹒跚前行，于是曹一不做二不休，紧赶了两步冲上前去，嘎叭一声便踩断了山鸡的脖子。接下来又忙着开膛煺毛，钻木取火，山鸡放到火上烤，山鸡入火，没多久便飘出了诱人的香味，曹庆喜把持不住，张开血盆大口便向着半生不熟的烤鸡咬去，这一口下去便再也停不了嘴，风卷残云地吃完了整只鸡。吃完鸡之后，曹拍拍圆滚滚的肚子舒服地长叹了一声，而后若无其事地溜达回人群中，继续与我们这帮饥饿难耐的可怜人们一起砍起了树。

不料仅仅三天之后，曹庆喜便死了，死得无声无息，面无表情，无比蹊跷——且说那一天，曹庆喜正像往常砍树，突然说自己困了想睡觉，而后便一头栽倒在地上，没了呼吸。那个时候，我们并不知道曹庆喜是死于恐怖的"鸡感冒"，因而心头还有些哀伤。大家都想，曹庆喜原来经常号称自己生病不想来砍树，我们那时都以为他是想偷懒而扯的谎，现在看来，我们这次和一百年后一样，是错怪了他了。想到这里，大家不禁自责，于是纷纷上前为死掉的曹掐人中、拧大腿，而热心的屠户刘麻子甚至还上前为曹庆喜作了人工呼吸，然而一切都没有用，曹庆喜依然是毫无反应。最后，当所有的抢救手段都宣告失败之后，大家只得长叹一声，把曹庆喜埋在了一个巨大的树桩旁边。

曹庆喜死后，人们就开始了成群成片的死亡，来自恶魔城的死神悄无声息地出现在我们身旁，挥起巨大的镰刀便划走了好几百号人的性命。除此之外，因"鸡感冒"而卧床不起的人们也在一夜之间逼近了千人大关，由于要给得了"鸡感冒"的人们制作口味精良的病号饭，因而粮食短缺的问题也就显得更加严重了。帮助我们砍树的兽人们虽然体质好，不得"鸡感冒"，然而长期的食不果腹却把他们饿成了一只只瘦弱的蚂蚱，砍起树来也变得无精打采，效率低下起来。

王栓柱村长见队伍一天天消沉下去，不禁心急如焚，经过这么长时间的努力，整片森林已经被砍倒了五分之四，队伍倘若在这里跌倒的话，那岂不就成了不折不扣的功亏一篑了么？然而自己干着急，却想不出任何解决的办法来，走投无路的情况下，他只得厚着脸皮找到了孙招财。

"老弟，"村长满面赔笑道，"你有搞思想政治工作的经验，你看现在队伍闹成这个样子，这可如何是好？"

"你问我我问谁去？"孙招财白了王栓柱一眼，"我不过是个光会空喊政治口号的废物罢了，我能有什么办法？"

"哎呀老弟，你看你这话说的……"村长尴尬地搓了搓手，"那都是我犯浑时说的胡话，你可千万别当真啊。"

孙招财依然沉默不语，只是自顾自地翻开一本厚厚的《NAMCO演义》看了起来。

"……老弟，我给你跪下了还不行吗？"黔驴技穷的村长说声要跪，便真的噗通一声跪倒在地，"你要是不帮哥哥这个忙，哥哥就在你面前长跪不起了！"

孙招财长叹一声，合上了手中的书本。"别丢人了，咱走吧。"他瞥了一眼跪在地上的村长，而后轻描淡写地说道，"我帮你这个忙，一来给你这个当村长的一个面子，二来也好给一百年以后的我赎个罪。"

孙招财一出山，便下令让随队的大师傅将为数不多的粮食都熬成稀粥，正所谓米不够，水来凑，这样一来，一碗米就能化为四五碗粥，体积一下子大出了很多。我们捧着粥碗呼噜呼噜地喝粥，喝完一碗竟然还可以从大锅再盛出一碗，这样一来，尽管吃到肚子里的粮食还是那么多，但心里却又凭空多出了一丝安慰，大家开始呼噜呼噜的喝粥，心中不再那么恐慌的时候，孙招财便又在森林中为我们举行了一场赈灾动员大会。孙招财站在台上情绪激昂地为我们作了一番演讲，大意是只要大家心中有一股坚定的信念，与伟大的兽人兄弟们团结一心，我们便能赶跑病魔，化腐朽为神奇，化精神为粮食。演讲结束后，孙招财又一口气爬到了一棵大树的顶端，用无比圣洁的语气向我们发问道："同志们，难道我们不应该继承那些英勇牺牲了的乡亲们的遗志，克服一切困难，将砍树进行到底吗？"

树下的几千人受到了感动，纷纷泪流满面地振臂高呼都道："誓把砍树进行到底！誓把砍树进行到底！"

于是大家继续强打精神砍树，就这样砍了一个月，在病魔与饥饿的双重袭击下，我们又死了千把个人，而兽人那边也有几十号人成了饿殍。在这其中，为我们重新鼓舞起士气的功臣孙招财也饿得奄奄一息，多亏村长偷偷塞来的一包私藏下来的方便面，这才让他勉强苟活下来。

为了鼓舞大家的士气，孙招财还从临时从村里叫来了几个即将去扎克岛打沙滩排球联赛的姑娘，让她们穿上隐藏的泳装跳钢管舞，每跳半个小时就掏出一副快板出来，为砍树的我们高唱士气大振歌：

“乡亲们，使劲砍，胜利的曙光已不远。”

“同志们，往前走，谁落到后边谁是狗。”

就这样，在残存荷尔蒙的驱动下，伤亡惨重的我们终于在三个月后砍光了森林里所有的树，曾经丰盛茂密的绿色海洋，一下子变得很是苍凉，枯瘦的人们将森林中残余的一群瑟瑟发抖的动物团团围住，这样的情景，还是苍凉。

我们将这些动物俘虏全都抓回了村中，并在其中仔细地寻找起了独角兽的身影。然而将整个动物群翻了三遍，大家却始终没有找到独角兽的身影，这一次，纵使是村长那样铁打的汉子也不禁崩溃了，他徒劳地坐在地上，口中喃喃自语道：“这怎么可能，这怎么可能，难到我们历尽苦难干了这么久，就真的白忙活了么？”

这个时候，因为村长的一袋方便面而苟活下来的孙招财又一次站了出来，他走上前去扶起村长，说：“老兄，找出独角兽的这件事，你就交给我吧。”

村长闻言大喜，拉着孙招财的手说：“贤弟，此话当真？”

“我孙某从来不说没有把握的话。”孙招财镇定地点点头，而后又转过头来对我们喊道：“乡亲们，大家都辛苦了，先各自回家睡一觉吧，睡醒之后大家再来听好消息。”

于是我们便听了孙招财的话，纷纷回家睡觉，然而我们刚刚有了些睡意，耳边便又一次响起了刺耳的钟声，大家知道是孙招财寻找独角兽有了结果，于是便匆匆穿上衣服，三步并作两步来到了小广场上。

“我承认，我就是独角兽。”一只斑马站在广场中央涕泪横流地说道，“你们想怎么处置我都行，这孙子一连让我玩了三个钟头的组织新作《风雨传说》，而且威胁我说倘若再不招的话，组织就会把我送到那个世界里当 NPC 去……”

“难道这个就是传说中的独角兽？”我们不禁七嘴八舌地议论道，“怎么看都像是一只斑马啊。”

“咳，听说有人要抓我，我就在前一阵子去高丽国作了一次整容手术，”自称是独角兽的斑马不好意思地低下了头，“把角给锯了，还弄了个纹身，本以为变成这样就没人能认出我来了，可惜人外有人，天外有天啊……”

听到这话，大家便不再怀疑，于是便动手用白油漆将独角兽重新刷成了陶瓷白，并将一把羊角号用透明胶带绑在了独角兽头上，这才勉强让把它回到了本来面貌。忙乱一阵之后，大家又将它抬到了村里的手扶拖拉机上，准备将它送到克劳斯一行即将到达精灵之森中，临行之前，孙招财又在独角兽耳边小声叮嘱道：“在森林里最容易被别人发现的地方老老实实地站好，听见了没？敢跟我耍一点花样的话，我就让你试试土星上的神作《死亡火枪》，不通关我就不给你饭吃，明白么？”

独角兽双眼垂泪，点点头道：“放心吧，你就是打死我我也不跑。”

五天之后，敏特在森林中轻松地找到了传说中的独角兽，并用它化成的独角兽之杖复活了精灵之树，后来，又是许多年过去了，在整个世界世界恢复和平之后，我们托迪斯村曾经组团去精灵之森旅游了一圈，我们在光彩照人的精灵之树下抬头仰望天空，在树叶之间的缝隙中，我们似乎看到无数张笑脸——那些牺牲在砍树途中的乡亲们的，一张张微笑的脸。

第三章 未来篇 忍者之里把梦圆

王栓柱是我们的村长，孙招财是我们的村支书。两个人总是喜欢聚在一起窃窃私语，每每回忆起两百年前那段悲壮的砍树历史时，孙招财就禁不住会感叹一声：“时光如水，生命如歌啊，两百年的时光匆匆而过，竟然也是白驹过隙，忽然而已。”

王栓柱与孙招财平时在村中不大与我们说话，去县上开会回来需要传达精神的时候，王栓柱也一般会让自己的秘书曹庆喜去挨家挨户传达一下。王栓柱与孙招财天天形影不离，二人在两百年前虽然曾经有过一段不和，但那毕竟早就因为一段重新振奋起士气的演讲与一袋救命的方便面而烟消云散了，于是在两百年后，两人便成为了堪比伯牙与子期的知音，村里的人曾无数次见到他们两个人时常聚在一起，面带着暧昧的微笑，神秘地互相耳语——虽然说两个人亲近一些并不是什么大不了的事情，但是倘若过于夸张的话也必然会引起大家的议论。于是便有人写匿名信给二人，告诫他们不要脱离群众；而有些人则煞有介事地传言：两个人一定是在玩耽美，搞断背山。

后来，从县上风尘仆仆地来了一个特派员，特派员一进村，不吃三鲜面也不喝碧螺春，而是径直来到了村委办公室，把王栓柱与孙招财叫到了一起，关上门便开起了会。大家见状，纷纷断定这特派员一定是县上派来调查二人之间的生活作风问题的，于是便十分八卦地趴在窗根门缝上侧耳倾听起来，只听见特派员严肃地说道：“你们村往北走，穿过一片森林之后有一个忍者之里，你们听说过没有？”

王栓柱与孙招财老老实实地答道：“听说过。”

特派员点点头，说：“知道就好，据我们的探子反应，现在克雷斯一行即将去挑战大魔王道斯，然而由于一直找不到忍者之里，没能百分之百地完美完成剧情，所以心中不免感到有些遗憾。因此，现在县里面下决定，让你们村派出一些人，去调查一下忍者之里的具体情况，并写出一份调查报告县里。”

特派员话音刚落，孙招财便不满地说道：“按照《NAMCO 演义》上的说法，这个忍者之里本来就是一段隐藏剧情，属于触发不触发都行的故事，县上干吗要如此吹毛求疵，浪费人力物力呢？”

特派员闻言大怒道：“不像话！一个村支书，思想觉悟竟然如此之低！克雷斯一行倘若能够找到忍者之里，那么便能获得一个隐藏同伴藤林铃，这样一来，他们跟大道斯死磕的时候就会省不少劲，他们为了整个世界的和平努力奋斗着，而我们呢？在享受到和平的同时，难道连这一点忙都不肯帮吗？”

一段话把王栓柱和孙招财说得哑口无言，于是只得答应前去忍者之里探访情况。

“这还差不多。”特派员满意地点了点头，随即又一拍脑袋补充道，“还有一点得告诉你们，忍者之里中机关遍地十分危险，而那其中的忍者——如力丸秀真之流，都是个个身怀绝技，因而这一次行动，你们万万不可派人太多，以免打草惊蛇或造成不必要的伤亡。”

“那么，大约多少人合适？”王栓柱问道。

特派员伸出右手的食指与中指，说：“两个。”

说完之后，特派员便转身离开，我们则纷纷隐藏在村委大院的角落中，目送他翩然离去。五分钟之后，正当我们站起身来准备继续偷听曹王二人对于此事的讨论之时，他们二人却突然满面春风地从房间中走了出来。

“呦，大伙都在啊。正好跟大家说一下，我们将要动身去一趟忍者之里。”王栓柱这样说着，同时用微笑的眼神看了孙招财一眼，“在我们离开的日子里，村里的工作暂时先交给曹庆喜同志来处理。”

说完这些话之后，两人便肩并肩地走出了村委大院，消失在了雾蒙蒙的村口。

两个人走走停停，没过多久，村北面的森林便猛然出现在了两人的面前。两个人站在森林前，视线中铺天盖地都是绿色，森林中的大树们记忆力惊人，虽然已经时隔两百年，但是它们却依然记得面前这两张恐怖的脸。“凶手！”大树们惊声尖叫，而后便以迅雷不及掩耳的速度四散逃开，在森林中央为两人闪开了一条宽阔道路。

天堑变通途，眼见茂密繁杂的森林变成了宽敞的大道，两人自然是乐得自在，于是踏上大路迅速一路向北，向着远方那一片若隐若现的竹楼狂奔了过去，就这样，孙招财与王栓柱仿佛是两片初秋时节从树枝上落下的黄叶，最终还是被命运之风吹到了一名女忍的身边。

傍晚时分，孙王二人终于推开了忍者之里的大门，随着吱吱呀呀的一声响，两人的视线中便出现了一名美丽的女忍，女忍用并不友好的目光盯着他们，满面狐疑。

“你们是何人？”女忍冷冰冰地问道。“忍者之里的所有人都外出修行了，想要找人的话，改日请早





吧。"

"那个，我们不找人，我们是只是旅行者……嗯，我们在森林里迷路了，因而特来此地借宿一晚。"王栓柱慌忙说道，而孙招财却站在一旁张大了嘴一语不发，完全是一副吓呆了的样子。

"原来如此，"女忍点点头，随后便指着一道盘旋向下的楼梯对二人说道，"你们就先在地下室的客房里委屈一晚上吧。"说罢便转身上楼，然而没走几步又突然转过头来，小心叮嘱道："半夜里千万不要随便在城堡中走动，很危险的。"女忍在说这些话的时候一直在盯着孙招财看，目光中似乎包含着极其复杂的感情。

"我听见丘比特在我头顶歌唱啊啊啊！"躺在地下室吱呀作响的床上，孙招财辗转反侧彻夜难眠。王栓柱望着面前发情期夜猫一般的孙招财，心里有一万个理解——看惯了村里那些面似烧鸡的女人们，猛然见到到这样的尤物，谁还能把持得住？谁还能不想入非非？想到这里，便要上前安慰孙招财不要癞蛤蟆想吃天鹅肉，不料还没开口，孙招财却先滔滔不绝地说了起来。

"唉，我说老王，"孙招财甜蜜地叹息了一声，而后便转过头来对王栓柱说道，"我有没有跟你讲过，一百年前我曾经爱上过一个姑娘的故事？"

"哦？没有啊，你赶紧给我讲讲！"八卦中年王栓柱一听到这个消息，顿时来了兴致。

在孙招财甜蜜而痛楚的叙述中，王栓柱渐渐了解这个百年前爱情故事的来龙去脉——且说一百年前，当孙招财还是一名阳春白雪的大学生之时，他曾在一节选修课上结识了一个叫做彭雪诺娃的艺术系姑娘。后来，他每天都会溜达到彭雪诺娃打工的酒吧中听她弹琴，并用温情的目光注视她，于是一来二去，彭雪诺娃便被孙招财目光中的温情打动了，最后便水到渠成地成为了孙招财的女朋友。

"你的凝视让我体验到了前所未有的感动，"在毕业前夕的一次约会之中，彭雪诺娃羞涩地对孙招财说，"所以我为你写了一首叫作《爱丝昂蜜》的歌曲，并打算在明天去酒吧弹琴的时候把它唱出来，这是我第一次开口唱歌，你可一定要来哦。"

哪知道天有不测风云，且说第二天的傍晚，一心赶往酒吧的孙招财正在专心致志地一路狂奔，不料一个跳楼讨薪的民工突然从天而降，不偏不倚刚好拍到了孙招财的身上。这样一来，重伤的孙招财立即被送往医院抢救，而在三个月后，当他康复痊愈后回到酒吧的时候，令他朝思暮想的彭雪却早已离开，消失在了人海茫茫，从此之后，伤心欲绝的孙招财便一直独身至今，这一孤独便是一百年。

孙招财讲完故事之后，问在一旁听得发愣的王栓柱："怎么样，老王，这故事够凄凉吧。"

王栓柱咂摸咂摸嘴，说："好是挺好，不过听着怎么跟邻村那个疤瘌脸孩子斯考尔他爹的破事儿有点像呢？"

"谁他娘知道，八成是巧合吧。"孙招财摆了摆手说道，"不过神奇的是，刚才咱们跟大厅里看见的那个女忍，竟然和我那彭雪妹妹长得几乎一模一样，所以我刚才才会呆呆地站在一旁，不知所措地发愣。"

"原来是这么回事。"王栓柱点了点头，而后两人便沉默下来，谁都不知道该说些什么。

"……那个，要不咱们再出去看看那个姑娘吧，怎么样？"沉默了良久之后，孙招财才吞吞吐吐地冒出了这么一句。

"你不想活啦！？"王栓柱跳了起来，"特派员不是跟咱说过了么，这个忍者之里到处都有机关，咱可不能轻举妄动啊！"

"歇菜吧，想当年老子玩《苍魔灯》和《影牢》的



时候，什么样恶毒的机关没见过？你要是不想来就算了，我自己一个人去！"孙招财说完，一个鲤鱼打挺蹦了起来，而后便一头撞出了房间。王栓柱在一旁楞了片刻，嘴里暗骂了一句这个误事的情种，最后也只得无奈地跟着他冲了出去。

两人在地下室狭长地通道小心翼翼地向前移动，随时防备着头顶突然砸下来一块巨石，或者脚下突然一软掉入布满钉板的深坑。就这样，两人一步一踌躇地向前走了十分钟后，两人的视线中突然出现了一个鬼鬼祟祟的黑影，该黑影背对着两人，半趴半跪着，嘴里似乎还在吧唧吧唧地吃着什么东西。

以上这幅场景令王孙两人不寒而栗。"我操，生化危机乎？"孙招财小声地嘟囔了一句，不料这一出声便引起黑衣人的注意，只见他猛然转过头来，扬起自己支离破碎的白脸冲着王孙微微一笑，而后便高声嗥叫着，歪歪扭扭地扑了上来。

王孙二人吓得嗷嗷乱叫，在地下室中像两只没头的苍蝇一般四处乱撞起来，黑衣丧尸在身后步步紧逼，两人也因恐惧而感到了阵阵窒息。没命地跑了一阵之后，通往城堡一层大厅的楼梯便突然出现在了眼前，见此情景，二人如同抓住了救命稻草一般，不假思索便向上窜了过去。

哪知道这一来正好中了招，且说两人刚刚攀上楼梯，一个巨大的铁笼便从天而降，把王孙二同时结结实实地扣在了其中。两人心中同时咯噔一声，目光悲惨地对视一眼之后便准备闭眼等死。然而出乎两人意料的是，虽然闭眼等了半天，却始终没有大把的弩箭穿透身体，也没有脚下突然冒出的利刃将自己扎个透心凉，不仅如此，就连刚才拼命追逐的丧尸都没有了声息。在重重的疑惑之中，二人便又犹豫地张开了眼睛，只见白天见过面的女忍正站在面前，手中提着一张丧尸的皮面具，笑意盈盈地说道："看来这个万圣节的小玩意儿还真是挺有用。"

见此情景，两人不禁吃了一惊，原来丧尸竟然是该名女忍所扮，而自己在没弄清状况的情况下便没命地乱跑了半天，最终落得了现在这个下场。王孙都哀叹一声，自认晦气，于是，两人便垂头丧气地作了美女的俘虏，随着美女来到了二楼的一个议事厅中。美女坐在大厅中央的椅子上，吩咐两名俘虏跪下，于是两人便跪下，见此情景，女忍不住大笑道："我以

前抓过无数前来行刺的歹徒，但是像你们这么没出息的我还是头一次见。”

“我们不是歹徒，我们只是……”王栓柱抢先争辩道。

“你闭嘴，”女忍冷冷地瞪了王栓柱一眼，而后又挥挥手说道，“你先出去，我要和你旁边的这个人单独谈谈。”

“你说……什么？”王栓柱吃惊地抬起头，怀疑自己听错了。

“让你出去你就出去，少说废话！”女忍皱了皱眉，“放心去吧，这个房子里的所有的机关都已经关掉了。”

王栓柱这才缓缓站起身来，步履蹒跚地退出了议事厅，一面走，心中一面嘀咕，这个女人为何要单独留下孙招财？莫非是看孙招财长得还算眉清目秀，要让他钻火圈滚钉板以供取乐不成？好奇心害死猫，在种种的疑问与不解中，王栓柱不禁趴在议事厅的大门上，透过门缝观察起了里面发生的一举一动。

只见女忍留下了孙招财，让他抬起头来，仔细地盯着他的五官看了半天，看够之后，又语气冰冷地询问了他的年龄、籍贯、职业、民族等等。孙招财一一回答之后，女忍脸上的冰霜不但在霎时间消退了大半，而且竟然也浮现了若隐若现的微笑，孙招财见她的态度有所缓和，于是自己在精神上便也渐渐放松了下来，与其对话时不再磕磕绊绊，胆子也愈发大了起来。迟疑了一阵之后，他终于鼓起勇气抬起头，放肆地盯着女忍的脸端详了起来，谁料想这一端详，一百年前的风流往事便又一次轰然涌上了心头——像！实在是太像了！这乖巧的鹅蛋脸、弯弯的眉毛、大而有神的眼睛、小巧而俏皮的鼻子，湿润有光泽的小嘴，越看越像是那个曾经让自己魂牵梦绕的彭雪诺娃。佳人虽已有百年不曾见面，但其毕竟是孙招财惟一一个真心爱过的姑娘，因而对于她的音容笑貌，孙招财自然始终念念不忘。

“唉，你很像一个人。”一阵激动之中，孙招财不禁脱口而出。

“哦？我像谁？”女忍依然微笑着。

“唉，那个，你像……你像……我不敢说。”孙招财犹豫着，最终还是把心声咽了下去。

“没关系，你但说无妨。”女忍微笑着鼓励他。

听到面前佳人的鼓励，孙招财终于壮起了胆子，将自己一百年前的那段爱情故事一五一十地讲了出来。

女忍听完后不禁也是一阵唏嘘：“原来是这样，你感到很难过么？”

“唉，当然难过，当然难过啊！无论怎么说，她毕竟都是我惟一爱过的姑娘，倘若人生也有S/L大法能让我回到一百年前的话，就算当时我被压得只剩下一口气，我也会爬到酒吧中听她唱歌，而后我会深情款款地告诉她，她就是我的整个世界，就算我会在未来的日子里变得一无所有，我也要和她在一起死磕一辈子。”孙招财痴情地说道，而后忍不住低下头，哽咽起来。

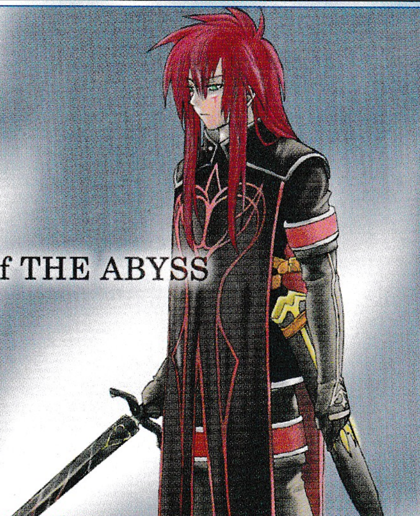
哭了一会儿之后，孙招财擦干了眼角的余泪，脸红着地说道：“不好意思，失态了，失态了。”说罢之后再次抬头，结果却发现面前的伊人竟然也是哭得花枝乱颤、泪流满面，孙招财大惑不解，刚想开口问问原因，不料伊人却一头扎进了他的怀中。

“哎，这位小姐，你这是怎么了？”孙招财显然被女忍的举动吓了一大跳，慌忙问道。

“孙招财你这个大傻瓜，这一百年来，我其实也在天天想着你啊！”美丽的女忍呜咽着说道。

孙招财这才明白，原来自己怀中的这个人不是别人，正是自己百年前的恋人彭雪诺娃，于是他顿时激动得语无伦次，不停地搓着双手翻来覆去地说道：





“我……我一看就觉得是你，但是我始终不敢认你，你如何就来到了忍者之里，成为了女忍呢？”

于是彭雪诺娃便在哽咽中言简意赅地介绍了自己百年来的经历。且说孙招财放了她鸽子离开之后，由于心中过于悲伤，她便满心绝望地来到森林中准备上吊，结果却被一个来自忍者之里的女忍救了下来，就这样，她便在女忍的推荐下加入了忍者之里，成为了一名见习女忍。

“在忍者之里的一百年里，你可是时让我想的好苦啊！”说到这里，彭雪诺娃的眼圈又一次红了起来，仿佛是一个受到了惊吓的小女孩一般，又一次钻到孙招财的怀中一阵痛哭。

“都是我不好，都是我不好啊！”孙招财闻言，不禁也忍不住涕泪横流起来。

两人互相缠绵了一阵之后，彭雪诺娃突然从孙招财的怀中拔出头，用哭红的眼睛可怜巴巴地盯着他说：“招财哥，我还没有问你，这次你来究竟是为了什么？莫非你也是道斯派来的刺客不成？”

“小傻瓜，这怎么可能？”孙招财笑着轻刮了一下彭雪诺娃的鼻子说道，“克雷斯你知道吧？就是从我们村走出去的那个大英雄，他在冒险的途中始终找不到忍者之里，于是县上便命令我跟老王……唉，就是让你轰出去的那个，命令我们一起来忍者之里来打探一下，并写出一份调查报告交上去。”

“原来是这样。”彭雪诺娃闻言后破涕而笑，“这个好办，那我来当导游领你们在这里好好转转，你们有什么问题，只要问我就行。”

于是王孙二人便在彭雪诺娃的带领下详细地考察了忍者之里的每一个角落，每见到一个设计精巧的机关，两人便禁不住大肆赞叹一番，紧接着又匆匆动笔记录，准备在回到村中后向县里的特派员提交调查报告。

“根据造忍者之里的藤林本家记载，整个忍者之里中共有着一百零八处机关。”在将忍者之里统统转了一个遍之后，彭雪诺娃对王孙二人说道，“然而由于资料的缺失，经过了这么多年的不断寻找，大家也仅仅找到了一百零七处，至于那传说中的最终机关，我们却始终没能找到，因而我向你们介绍的机关，也自然就只有一百零七个了。”

“收到。”王孙两人记下了这条之后，便啪的一声合上了笔记本。

公事办完，三个人便聚在忍者之里的大厅之中喝茶聊天，孙招财与彭雪诺娃久别重逢，自然有着无穷无尽的话要讲，两人缠绵缠绵，一直从头天晚间聊到了第二天的凌晨时分。王栓柱熬不住困意，早已经倒在地上打起了呼噜，而孙彭二人却压根就没有停下来的意思，依然不停地喝茶聊天，兴致勃勃，毫无倦意。

“亲爱的，我先离开一会儿。”孙招财站起了身，微笑着解释道，“茶水喝的太多了，我去方便一下。”

“好，洗手间就在走廊尽头一拐弯的地方，你走过去就能看见了。”彭雪笑了笑说道，“不过那里自从建好后就从来没人用过，你应该是让它发挥作用的第一人哦。”

“这话是什么意思？”孙招财被彭雪诺娃的话搞得颇有些迷茫，“莫非你们都……都不上厕所吗？”

“这有什么好奇怪的，”彭雪诺娃被孙招财惊骇的表情逗乐了，“别忘了，我们都是‘忍’者嘛！”

孙招财被这个近乎于冷笑话的解释弄得哭笑不得，似是而非地点了点头后便沿着彭雪的指引匆匆地跑到了目的地。一阵狂风骤雨之后，孙招财顿感飘飘欲仙，然而就当诸事已毕的时候，孙招财却突然发现，这个马桶的冲水阀门上竟然有着一个十分精美的倒五芒星。孙招财将它仔细地端详了半天，不禁为这颗小行星近乎完美的工艺赞叹起来。而后，他迟疑着将手伸出去，轻轻地碰了碰这个巧夺天工的尤物。

然而就在这个时候，整个忍者之里却突然发出了可怕的呻吟声，见此情景，孙招财不禁慌了手脚，于是便恐惧地退出了洗手间。不久之后，同样听见动静的彭雪诺娃急匆匆地跑了过来。“怎么回事，你动了什么东西？”她焦急地问道。

“我不知道啊，”孙招财委屈的耸了耸肩，“我不过就是把马头抽水阀上的星星转了几圈而已。”

彭雪闻言后不禁大惊失色：“……莫非，你在无意之中触发了整个忍者之里的最终机关？”

“我靠，这也太夸张了吧？一个终极机关怎么会修到厕所里啊……”闯了祸的孙招财在一旁焦急地自言自语道，“那么，现在我们应该怎么办？”

“根据藤林本家的记载，”彭雪低声回答道，“倘若遇到了无法战胜的侵略者的话，那么触发这个最终机关之后，便可以与敌人玉石俱焚、同归于尽。”

“原来是这样……”孙招财听到此话，又习惯性地从怀里掏出了笔记本打算记录，然而片刻之后他才明白，一切已经没有再作记录的必要了。他抬头以四十五度角仰望了一下一半明媚半忧伤的天花板，于是他便看到，忍者之里的碎片正伴着低沉的呻吟声，凶猛地朝着他和彭雪诺娃扑了过来，他明白，自己作为NPC而在世上顽强盘亘了二百年之久的生命，这次也要在无常的命运的驱使下，寂寞地落幕了。

“咱们这也算是因公殉职啊，那咱们有可能作为战魂被瓦尔基里收上神界么？”一片朦胧之中，孙招财隐约听到王栓柱的声音从远处飘来。

“别你大爷了，”孙招财闭上眼睛，微笑着说道，“洗洗准备歇了吧，都已经GAMEOVER了。”

帝国·斜阳

戦国無双2 SENGOKU MUSOU Empires

■ Dark Body

壹

印度人一说到教育，中国人就笑了；
中国人一说到影视，韩国人就笑了；
韩国人一说到历史，日本人就笑了；
日本人一说到疆域，全世界都笑了。

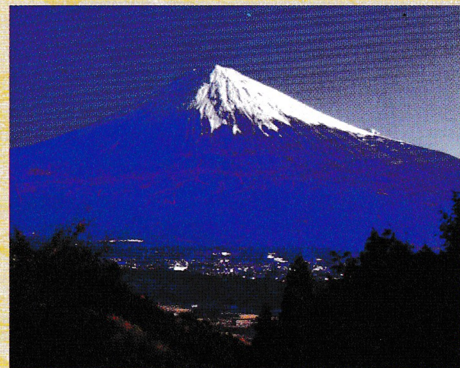
《战国无双2 帝国》是第一款从公布之日起我就毫不期待的游戏。虽然在2006东京电玩展闭幕之后我每周都会看官网可曾更新，But you know，关注是关注，期待是期待，两者绝不能混为一谈，这就好比每条与"满城尽是大波妹"有关的娱乐新闻我都会点击浏览，但老谋子永远别指望从我钱包里拿走一分钱，除非他换个稍微像样点的编剧。

坦白说，我之所以这么频繁地往官网跑，无非就是想看看在两次大幅延期之后，Koei能否化腐朽为神奇，在两个月都不到的时间里把一款几乎所有核心玩家都不看好的资料篇，改善、增强、提高到《真·三国无双3 帝国》的水准，当然"核心"与否得由我说了算。而正因为对Koei制作游戏的态度和水准有着非常清醒的认识（要知道，光《战国无双 猛将传》我就玩了三百多个小时，这还不包括反复读档刷武器所花费的时间），所以在浏览器打开网页的时候我压根儿就没指望过Koei会给我带来任何惊喜——事实上，除了宣传影像里四人无双连携奥义的定格特写乍一看有点气魄之外，其他要素都没法让我挺直腰杆打起精神，整段视频味同嚼蜡。滥竽充数的新增武将更是让我倒尽胃口，北条氏康和长宗我部盛亲这两名相貌猥琐声音鄙俗的大众脸武将就赫然排在柴田胜家和佐佐木小次郎的下面，我当时的想法是："就算是卖注水猪肉的不良商贩，恐怕也不敢如这样明目张胆、肆无忌惮地糊弄、欺瞒消费者吧。"当然，你我都知道，Koei在玩家中的口碑可远不止"不良"这么……（偏着脑袋抿着嘴唇皱着眉头闭着眼睛想了一会儿）"美妙"。

然而我从一开始就不抱期望的原因却与游戏素质没有多大关系，反倒是和大国沙文主义略有瓜葛。日本的陆地面积是377880平方公里，由北海道、本州、四国、九州这四个大岛和六千八百多个小岛屿组成，其中北海道的面积是78000多平方公里，从宽政十一年，也就是公元1799年，才由德川幕府直辖。所以在《战国无双2 帝国》的政略和作战画面里，我们只看得到本州、四国和九州这三个大岛，而这三个岛屿加在一起也只有282000多平方公里，所以才有人开玩笑说"德川家康用毕生的精力统一了大半个云南省。"

就这样一个弹丸小国，居然也敢号称"Empire"，怎不叫人笑掉大牙？OK，那就让我们来看看什么是"帝国"。按照维基百科的解释，帝国是对领土非常辽阔，统治或支配民族众多，拥有极大的国际影响力的强大国家的通称。狭义的帝国一般仅指拥有领土辽阔，统治民族众多，拥有持续传统的强大君主制政体国家，包括波斯帝国、孔雀帝国、罗马帝国、蒙古帝国、奥斯曼帝国、奥匈帝国和俄罗斯帝国，当然还有中国自秦至清的历代正统王朝；而广义上的帝国范围则要宽广得多，只要是统治或支配的地域广阔，在国际上或某一地区强盛一时的国家，就可以被称为帝国，比如近现代的大英帝国、德意志第三帝国。

然而无论以狭义还是广义的标准来衡量，从"应仁之乱"到"元和偃武"这段时期的日本，都没资格被称作"帝国"，因为单是第一条就足以将Koei轰得支离破碎粉身碎骨肝脑涂地血肉横飞了——领土辽阔。咱们就算把北海道给他算进去，也就和云南省一般大小，想当年大耳贼最嚣张的时候霸着荆州、益州和汉中，在中学历史教科书里都只能算个地方割据势力，那三河老狸的地盘还没这蜀汉大，你Koei也有脸称之为"Empire"？我呸！



贰

有多少爱可以重来？
有多少人值得等待？
当动画已经懒得修改，
是否还有玩家去买？

众所周知，《真・三国无双3 帝国》片头动画的素质跟《真・三国无双3》没得比，《真・三国无双4 帝国》因为发售日期与《最终幻想Ⅻ》撞车的缘故我没怎么玩，但开场动画好歹还是看了的，那真是连《真・三国无双4 猛将传》都不如，更别说《真・三国无双4》了，所以当我把《战国无双2 帝国》放入碟仓时，其实并不指望即将播放的片头动画能给我带来惊喜。然而我失算了，我再次高估了Koei的职业道德，那段完全由《战国无双2》的剧情动画剪辑而成的片头把我震惊得半天说不出一句完整的话来，只能像石像一般呆坐在电视机前两眼死死地盯着屏幕双手狠命地攥着手柄嘴里不住地念叨"彼其娘之……彼其娘之……"

在拿到游戏之前我就已经知道Koei肯定不会



认真制作这款游戏，但我无论如何也没料到这帮奸商居然抠门到连分把钟的片头动画都懒得做的地步，斯蒂芬・周在《食神》里说"就连三级片女星，都要隆胸来取悦观众"，这《战国无双2 帝国》连盐水袋都懒得塞，粘两只小笼包在胸前就敢出演激情床戏，用周星驰版唐伯虎的话来说就是"你不如去抢！"然后就只见Koei从怀里摸出把匕首架在玩家脖子上，说"对！我就是抢！把你的钱拿出来！"在电影里这位长着络腮胡的女劫匪最终被"霸王回马枪"的当代传人一脚踢下湖去，而《战国无双2 帝国》的首周销量也只有可怜巴巴的88000多份，当然这销售成绩跟《真・三国无双4 帝国》的54000份一比自是扬眉吐气，但各位看官可别忘了，那《真・三国无双3 帝国》第一周可是卖了150000份啊，而且这《战国无双2 帝国》第二周的销量还不到首周的一半，在销售榜Top 10中排名垫底，第三周更是彻底销声匿迹。搞不好到本财年结束，《战国无双2 帝国》的累计销量还没有《真・三国无双3 帝国》首周卖得多。一想到这般景象，我顿时就觉得"空气多么清新，世界多么美丽……"

虽然影像素材偷工减料，不过配乐还算不错，雄浑而不失悠远，既有金戈铁马的热血激昂，又有青史黄卷的深沉凝重；剪辑也不是很渣，信长和家康的章节对我这个"伪・战国历史爱好者"还是有所触动的，而那几段数十只金色家纹从历史迷雾的最深处喷涌而出的景象更是几有《黑客帝国：重装上阵》片头的Feel，所以骂了几句"彼其娘之"以后身为Keanu Reeves影迷的我还是按下Start键进入了游戏，而不是把光盘取出来当杯垫。

"争霸演武"→"New Game"→"川中岛之战"剧本，选择德川家，第一仗就用本多忠胜灭掉了今川家，刚转回政略画面屏幕下方就弹出"上杉谦信与武田信玄为了一决雌雄而向川中岛进军"的讯息，按下〇键后就开始播放动画：武田军的传令兵策马在步兵方阵间来回往返，正中的方阵陡然分出一条通道，武田大膳大夫晴信入道信玄缓步出列，朝河对岸望去，越过信玄的背影与层层晨雾，上杉近卫少将辉虎入道谦信与其身后蓄势待发的越后甲骑赫然在目。只见管领大人不慌不忙地将杯中酒一饮而尽，然后掷杯于地，挽着缰绳朝武田军阵地缓缓行去，身后的……诶？怎么就黑屏了？直江兼续还没挥手呢？这什么烂盘，居然跳动画？

事件一完我赶紧存档，退出游戏，跑到"战国图鉴"里把那段动画找出来重新看了一遍，这才确认不是盘片质量有问题，而是Koei把其后"直江兼续挥手示意全军跟上"的镜头给咔嚓掉了。想必是因为直江兼续生于1560年，"川中岛之战"爆发时他还在襁褓之中酣睡，没可能出现在八幡原的缘故，这就和玩家在1567年以前招不到真田幸村、伊达政宗、稻姬和立花言千代等人是同样的道理。然而像这样硬生生地砍去半截，在忠于史实的同时却破坏了原有剧情的完整性，看着谦信公孤单落寞的削瘦背影，我这心里顿生一股悲凉之感，仿佛他身后的部属都弃他而去了一般。"Only you，能杀妖和除魔，你本领最大，就是Only you……背黑锅我来，送死你去，拼全力为众生，牺牲也值得，南无阿弥陀佛！"

其实这个问题要解决也很容易，直接拿个大众脸武将的建模把直江兼续换掉，连动作模组也不用修改，这样既不与史实相冲突，也不会给人突兀之





感，两全其美，皆大欢喜。可惜即便是经过Koei"阉割"后的动画，也处理得很粗糙，露出了马脚。当摄像机越过武田信玄，穿透晨雾，推近上杉谦信时，如果你朝左前方十点钟方向望去，就会看到一个略显模糊的白色身影，定睛一看，那不就是咱们的直江山城守大人么？于是我就不知道这个时候该以什么表情来面对了。一方面是为了不闹历史笑话而把直江兼续从"川中岛之战"的动画中消去，而且为了省钱省力还不惜采用最粗暴的做法，一刀剪去；另一方面当初制作这段动画的时候可能没想到以后会出《战国无双2 帝国》，所以在给上杉谦信正面特写的时候把直江兼续也拍了进去，结果现在尾大不掉，删了吧，就要连上杉谦信一起删，不删吧，又要花钱修改。这Koei思前想后，衡量得失，觉得出糗事小，掏钱事大，最终还是把这个镜头保留了下来，以脸皮为代价，省下了笔制作费用，毕竟玩家们的嘲讽与抱怨，是不会直接变成财务报表上的数字出现在股东眼前的。

然而闹剧还只是刚开始，好戏还在后头。"关原决战"的动画，把岛津义弘和立花訚千代的镜头也剪掉了，这次倒不是为了忠于史实，而是怕玩家一出来就把这两人给宰了，要是在"关原决战"时这两人又冒出来了，那岂不是活见鬼了吗？这段剪得还算干净，没留下什么破绽，只可惜鬼岛津从地狱中央突破的艰辛和勇猛，就被Koei一剪刀咔嚓掉了。从这里就可以看出Koei制作《战国无双2 帝国》时态度懒散到何等程度——让你多准备一段动画要死啊？岛津义弘和立花在"关原之战"爆发时如果还生存着并且参战，就播放原来的动画，如果被处断了，那就播放剪辑后的动画，别跟我说容量不够之类的废话，《战国无双2 帝国》的数据总量才1.68G。像这种囫囵吞枣敷衍了事的"一刀切"做法，说白了就是畏难求易，就是得过且过，就是懒，而且Koei懒惰的程度，一再超出我的想像，这就是所谓的"没有最懒，只有更懒"。

话说那天我正在用浅井长政玩近畿统一战，开垦农田修缮城墙锻造兵器招募兵员，正忙得不可开交，邻国的三好长庆打过来了，紧接着屏幕



一黑，出现"予感"这段动画，照例是小两口恩爱缠绵之际不识相的杂兵甲跑进来煞风景，台词也还是那句"领内有贼侵入"，看到这里我一口果汁差点就喷到了电视屏幕上——那三好家怎么说也是清和源氏小笠原一族的分支，有资格开幕府当征夷大将军的，结果到你这嘴里就变成了打家劫舍的蟊贼，这样太搞笑了吧？我心说还好这打过来的是三好家，要是入侵的是足利义辉，幕府将军被称作"贼"，我这会儿没准就在清理电视屏幕了。其实只需把"贼"换成"敌"，就不会有任何问题了，然而正如你我所见，Koei还是没有对这段动画作任何修改，连一条字幕、一句配音都懒得修改，原因无非两个，心存侥幸的懒惰，或者粗心大意的测试，无论正确答案是哪个，都足以说明Koei是以怎样的态度在制作这款建议零售价为4280日元的游戏。坦白说，我从未像今天这样感谢盗版商。

叁 问：何谓"瞬狱杀"？答：在地狱难度瞬间被秒杀，简称"瞬狱杀"。

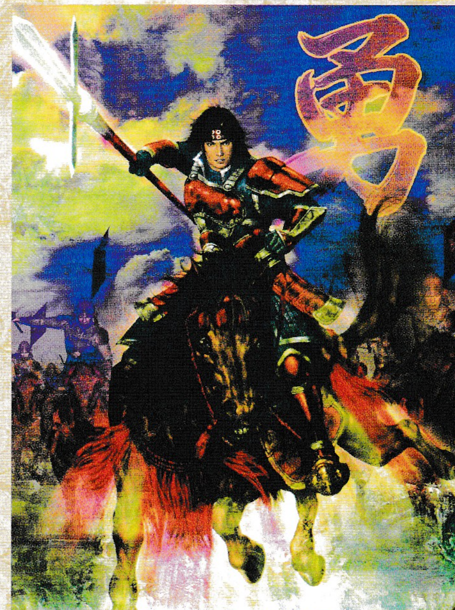
"争霸演武"我大概玩了十五六轮一百七十多个小时，第一轮选的是"天国"难度，为的是快速培养武将和熟悉新增系统，那会儿我还不知道有"成长界限突破"这码事儿。刚开始还挺轻松，基本上一个"框框角"就能作掉个据点头，到游戏后期敌人就变得经打起来了，防御力勉强达到《战国无双2》普通难度外传的水准，虽然在20级武将面前依然是被秒的命。"天国"难度通关后跳过"简易"和"普通"难度直接打"困难"难度，因为我选的是技能全满的20级本多忠胜(阴笑)，前期照样横行霸道，攻下六七国后，敌人的攻防就提升到《战国无双2》"困难"难度外传的等级了，可惜他们遇到的是本多忠胜，20级的本多忠胜，攻击和防御都是200的本多忠胜，习得"虎乱3"和"英杰之技4"的本多忠胜，手持"斗尖荒霸吐"的本多忠胜，所以除了总大将，其他武将依然摆脱不了被秒杀的悲惨命运，直到葵纹旗插遍大半个日本后，敌将终于开始发飚了，攻击力陡然飚升至《战国无双2》"地狱"难度六星级别。



这番改变令我喜出望外，因为难度的提升就意味着锻造品数值的增加，就代表着极品神兵提前出世，而且长时间的"秒杀"式战斗，也让我产生了自己正在浪费时间的想法，毕竟在拿到《战国无双2 帝国》前我曾花了二十多个小时来研究"《战国无双2》如何在'地狱'外传装备LV4武器重拿一遍LV4武器的同时确保我方武将无人败走"这个课题，并且成功取得了灵剑布都御魂、暗御津破、斗尖荒霸吐、神直昆御剑、暗牙黄泉津、志那都神扇、天业云等七把LV4武器。在"地狱"难度"八星"关卡聚精会神地拼杀了这么久，一下子回到"困难"难度砍瓜切菜，无论换作是谁都会感到失落，那感觉就像刚看完《指环王：王者归来》再去看《无极》一样，"这TM是人看的吗？"你一定会这样喊道，而这，正是我在玩《战国无双2 帝国》"困难"难度前半段时的真实感受。正当我打算封盘时，游戏难度终于达到了我勉强能够接受的水平，从而使我心情舒畅且意犹未尽地完成了第二轮天下统一之旅。

第三轮我改选地方剧本，难度同时也提升到"地狱"，在中部统一战进行到尾声时，敌军总大将的攻击力低得让我无法相信这是"地狱"难度，还不时通过途中保存来确认一下，切换到全国剧本后更是凭借资金和兵力的绝对优势，与上杉、北条两家签定长期盟约后一路向西突进，开始两三场战斗都是我方八万对敌军数千，备齐"鱼鳞"、"雁行"、"鹤翼"、"方圆"、"衡轭"五阵，辅以"据点半数确保"和"敌军补充迟滞"，结果经常是我还在扫荡残敌捕缚武将，友军就把敌军本阵给攻下来了，害得我想刷锻造道具都没来得及存档。

毛利和长宗我部两家勉强能拼凑到两万人，可等我占了关键据点，再下令全军突击，电视屏幕右上角的红色区域很快就被无数个小蓝点给吞噬殆尽了。灭掉这两家后补给实在是跟不上了，兵员、阵型和战场策都需要补充，只好停下来休整。等我这边内政军备征兵交涉都搞完了，整个九州也被岛津家咽下肚了。我先是假惺惺地用了一个季度的指令劝说岛津贵久从属，那倔老头就是不肯臣服，于是我就怒了，怎么说老子也是从一位右大臣，你一个正五位下陆奥守居然敢不给面子，索性撕破面具，登坛点将，先发六万，援军两万，通过共斗依赖再从上杉家拉来八千，20级真田幸村为总大将，带着攻击+38防御+56无增+53的"炎枪素戋鸣"，杀气腾腾地直奔那筑前丰后而去。





然而还没拿下第一个据点我就惊觉敌人的攻防已经飙升至《战国无双2》地狱外传无双武将的等级了，20级真田幸村的防御力186，加上武器附加的56，一共242，就算跟最经打的本多忠胜相比，也只差11点防御，可要是挨上大众脸武将一记冲击斩，大半管体力一瞬间就消失了，惊出我一身冷汗。像当年用石田三成装备"志那都神扇"打地狱外传的"江户外传"，被斗气本多铲一下，血减得也没这么快，要知道，石田三成那时的总防御力仅有221，比这会儿的真田幸村少不说，人家忠胜大叔可是爆了气冒了烟的，暴力指数仅次于岛左近的三方原，可那会儿的伤害输出尚不如这大众脸武将，待会儿这真田幸村要是遇上敌军总将……

一想到这儿我那脑门上豆大的汗珠又掉到眼镜片上了。虽说已经习得了"再临3"，不过我还是立即存了个档，然后小心推进，一直推到敌我拉锯的关键据点，敌军总将明智光秀骑着马冲过来了，拦在马前的真田幸村挺枪便刺，却被那光秀横刀防住，随后只听得"刷刷"两声，真田幸村那原本还剩大半管的体力顿时补满了，我也顾不上骂娘了，右手食指狂点R2键，先找个安全的地方把档存了再说。进入存档画面时我还心有余悸，暗想：以前用装备"天业云"的上杉谦信打地狱外

传的岛津义弘，都能挨个三四锤，这下倒好，武器加了防御力，敌将也打得动了，反倒两刀毙命，彻底变成《新·鬼武者 幻梦之晓》的"超鬼难"模式了。存完档以后也不管啥战斗乐趣了，直接用修罗属性无双最终奥义把光秀秒了，尔虞我诈，咱哥俩谁也别怨谁。

以往都说《战国无双2》的"地狱"外传是敌我互相秒杀，其实20级全技能角色被秒杀的情况并不多见，无非就是无双武将在我方体力不多且无法使用无双奥义的情况下发动无双奥义、斗气武将的冲刺斩、个别关卡的超斗气武将无视我方攻击强行出招。而且玩家能用修罗属性无双秘奥义秒掉的也只有未爆斗气的敌将，要想秒斗气武将，除非攻击力乘以2，或者把敌将堵在墙角里使用高频率多连击的无双最终奥义，而后者，仅有少数武将办得到，比如浅井长政、直江兼续、伊达政宗、稻姬、宫本武藏这些变态，其他人都只能望墙兴叹。所以像《真·三国无双4》那样无伤把敌将打至濒死，然后被觉醒后的敌将一刀切掉的情景其实在《战国无双2》里极少出现，而这也是我认为《战国无双2》胜过《真·三国无双4》的原因之一。也就是说，虽然"通过提升敌方攻防的方式来增加游戏难度"这种做法在我看来一点技术含量也没有，但Koei在制作《战国无双2》时总算还懂得分寸，没把《战国无双》系列的游戏类型也变成飞行射击类(玩家击破敌机要打很久，而敌机击坠你只需要一发子弹)。

可惜Koei到最后还是晚节不保，20级的武将在"地狱"难度后期就跟纸糊的一样，不堪一击，确切地说是三到四击。我有一次用20级的宁宁去出羽打防卫战刷锻造道具，敌军是仅有北陆奥一国的伊达家，兵力也只有微不足道的两万多人，而我方则是从二十四国抽调来的六万大军，虽然宁宁没有突破成长界限，LV3武器也是未经锻造的白板，但是依靠友军的支援，还是有惊无险地杀到伊达政宗面前，将其打至空中后正准备连段，那家伙一记Jump Change，母猴子一半体力就没了，刚起身，带着血红斗气的一刀就劈至面前，我条件反射地按下L1键，很好，体力又补满了。我怕了你了，我存档成不?存完档，友军杀到，五个打一个，宁宁在人群里丢飞刀，眼看着那政宗的体力一丝丝地就要减到底了，就听到"叮"地一声响。宁宁旋着身子从人堆里飞了出来，摔在地上，又是"惜败"——原来人家独眼龙发动了无双奥义，可怜宁宁连第一刀都接不下。

看到这儿您别以为突破了成长界限的武将有多强，其实也就是以前一刀见红的冲刺斩现在能挨两下了，加上武器附加的60点无增，只要现有



体力在200点以上，那么就能在发动"再临3"之前蓄满一格无双，然后发动无双奥义反击，事实上就是飞行射击游戏多了颗常备保险，仅此而已。Koei为了增加游戏难度而提升敌人攻防，而玩家为了降低游戏难度去突破成长界限，其实两边的作法都没什么技术含量，所以我朋友才会这么评价《战国无双2 帝国》："用突破成长界限的武将打地狱难度，其实跟用没有突破成长界限的武将打困难难度差不多，玩家没有从中获得更多的乐趣，却花费了大量的时间在无聊的千人斩和乏味的武将教育上。"我淡然应道："至少那些玩家的虚荣心得到了满足。"他冷笑道："你是指玛蒂尔德的项链吗?"我摇头苦笑，无言以对。

肆

我剑，何去何从，存完档，转眼成空。
我刀，划破长空，四百年，谁都别碰。

十五个月前，《真·三国无双4 猛将传》发售，修罗、立志、外传、挑战……一口气追加四种模式，大张旗鼓，来势汹涌，着实要到了不少人，当然我是例外。原因很简单，没有LV5。在我看来，新武器在"猛将传"系列中的地位，丝毫不亚于"《最终幻想》系列"的"怒槽超杀"，或者"《鬼泣》系列"的"魔人变身"，或者"《鬼武者》系列"的"连锁一闪"。虽然即使游戏里没有这些元素，耐玩性也不会糟糕到哪里去，但玩起来却总是令你难以全身心地投入，就好像菜里忘了放盐，酒里兑了凉水，这不会危害你的健康，只会让你觉得不爽。虽然"猛将传"系列增加的这些新武器，其实用价值远不如"连锁一闪"和"魔人变身"，经常出现武器还没攥热就被丢进储物箱的情况，但是玩家们享受的其实是收集的过程，而非获得的结果。通常情况下，得到新武器的条件要比之前那把苛刻得多，更强悍的敌人，更脆弱



的友军，更紧迫的时间，更变态的限制……树立在道路两边的各种障碍物都绵延伸向同一个方向，那就是更紧张的局势和更激烈的战斗，除非你和朋友双打，或者使用石高降低条件难度。

而《真·三国无双4 猛将传》却剥夺了这一乐趣，没有LV5，那修罗外传还有什么存在的必要?纯粹的自虐?那我还不如用初始状态的Dante去打DMD难度的Vergil，或者用手枪和手雷通一遍《生化危机4》的PRO模式，就算要玩女王游戏，也该找天海佑希而不是芙蓉姐姐，您说是吧?至于强化卷轴，我认为在困难难度刷的效率比修罗难度高得多，至少不会出现一不留神就被秒杀的人间悲剧。所以在立志模式里拿到全部的服饰，在修罗模式里获得"真·三国无双"的称号，把所有的外传都爆了一遍后，我就封盘了，游戏时间可能还不到《真·三国无双3 猛将传》的一半。原本我还指望靠这款游戏和《生化危机 4》玩到《新·鬼武者 幻梦之晓》发售呢，没想到Koei这条腿走到半路就瘸了。有了《真·三国无双4 猛将传》的前车之鉴，我对《战国无双2 帝国》是否有LV5就特别关心，以免再发生游戏断档的糗事，结果一直等到宣传影像出炉，我终于能够作出决定，把游戏时间控制在三十个小时以内了——没有LV5，新武器只有五把，地狱难度通关，LV4武器拿完就封盘。

然而武器收集之旅一开始就脱离了预定轨道，柴田胜家和枪模组武将共用全部武器，佐佐木小次郎和刀模组武将分享三把武器，就在我以为可以提前封盘的时候，却意外发现LV4是可以锻



造的，在那一刻，我简直都快原谅Koei没有在《战国无双2 帝国》中加入LV5的"罪孽"了。啊，我的丰玉翔小太刀!啊，我的暗彻津破!啊，我的雷钢须世理!啊，我的煌刃获加武!啊，我的倭王八千戟!啊，我的神直昆御剑!啊，我的志那都神扇!啊，我的三贵宇津皇子!啊，我的大霸狩!这些因为附加能力不够全面而在《战国无双2》"地狱"难度被打印的武器 终于能够重见天日了!我再也不用拿着又短又窄又简陋的LV3出阵了，灭哈哈哈!没有LV5也没什么大不了的，"帝国"这种资料篇本来就不注重战斗，《真·三国无双3 帝国》不也只有大将军才能装备LV MAX的武器吗?收集和育成才是这类游戏的王道!而且根据以往的经验，新增的LV5通常都没自己锻造的LV4好用，所以就算《战国无双2 帝国》增加了LV5，很有可能玩家们还在使用原来的LV4，就像《战国无双 猛将传》那样，成天在本能寺和练武馆之间奔波往返。

可惜我的喜悦心情仅仅保持到二周目武器锻造等级达到LV4之前，原因很简单，所有的LV4



武器都恢复原样了。哇啊啊啊，我的极品神兵！那一刻，我愤怒的程度仅次于前年年底记忆卡遗失。我抱着"死马当作活马医"的念头切进模拟演武一看，咦？居然还在？难道是争霸演武不能继承武器吗？结果摸上网一看，发现各个论坛都是哀鸿遍野，到处都是遭遇与我相同的苦命人。在那一天，我终于能够明白那些因为股灾而在一夜间破产的股民站在天台边缘俯瞰街道时是怎样的心情了。后来有位花了很多时间在《真・三国无双4 帝国》上的玩家分析说这可能是个BUG，因为《真・三国无双4 帝国》就是LV1至LV3都可以锻造，而惟独LV4不能。以此推测，《战国无双2 帝国》的LV4按理说也不能够锻造，在通关记录时自然也不会保存，更不用说下一轮继承。但是在争霸演武中每场战斗结束后都会出现锻造道具，哪怕你当时装备的是LV4，这时候系统就不管三七二十一，一并让你选择是否锻造了。这样一来自然就发生了牛头不对马嘴的尴尬境遇。也有网友提出质疑，说既然LV4不能继承，那么为什么又能在模拟演武里使用呢？之前那位网友顿时为之语塞，最终两人取得一致，不管是什么原因导致锻造后的LV4只能在模拟演武里使用，这都是一个BUG，进而成为Koei制作游戏缺乏诚意的铁证——因为系统相似的《真・三国无双4 帝国》并没有出现过类似的问题。

没了LV4，我只好继续锻造我的LV3，没想到又出现了新的问题——LV3的锻造格子不够。因为地狱难度后期敌将的攻击力高得变态，即使武将突破了成长界限，把防御力加到250，遇到斗气总大将照样被三刀砍翻，所以要是想撑久点，50以上的防御力是必须的，而要想在发动"再临3"前蓄满一格无双槽，50以上的无增也是必备的，这样一来，长柄系武将还好，刀剑和特殊系武将就惨了——没地方装范围了。而没装范围的LV3，比如说明智光秀的数珠丸恒次，用一位网友的话来说，"就跟牙签似的"。于是我就只好拆掉一格无增装范围，改装之后这些武将的损血量也大幅增加，以前挨一击就能蓄满一条无双槽，现在要挨两下才能满，结果经常骑着马儿跑回我方据点找饭团，那叫一凄凉。

然则更惨的还在后头。前面我也提到过，曾经利用反复打小猴子来锻造伊达政宗等人的武器，您别看我终日打雁，其实也有被雁啄了眼的时候。话说那天，我用政宗为帅，点齐人马，装上卡片，一路冲到羽柴军本阵，二话不说，砍小猴子下马，然后转身朝据点兵里冲，打算把无双蓄满三段，然后送小猴子上路。没想到政宗刚转过身，就被小猴子砍到了，要是换作真田幸村在这儿，一个无双秘奥义就反击过去了，可政宗不行啊，他那倭刀蓬莱上这会儿只有三十几点无增，还要再挨一刀，才能蓄满一格无双。谁知那羽柴秀赖第二刀是撩剑式，刀尖一挑咱们那政宗就飞到空中，那小猴子紧跟着跳起，刷刷刷就是一套□△△△，还没等他刷完，政宗的无双槽就满了，可他现在身处半空，想反击也没辙啊。非但无双满了，体力也满了，要知道这"地狱"难度后期的斗气武将四刀就能砍掉体力350防御力310的武将一整排血，而这□△△△可远不止4 Hits呀，结果等政宗背着地，他第二排体力也只剩一小半了，这还得感谢"《战国无双》系列"的"浮空追打伤害减半"这一设定。

于是我就有些为难了，LV4不能继承，LV3的格子又不够，都有缺陷，哇呀呀呀呀，这可叫我如何是好呀！思前想后，我终于找到一个两全其美的法子，那就是在争霸演武中任意选择一个自1561年开始的地方剧本，将统一年限设置为截止到2000年，所有武将都不会死亡。先利用地方剧本的难度比全国剧本低的特点锻造出几把极品LV4，然后再切换到全国剧本，边扩张领地边收武将，攻坚战让已经得到极品LV4的武将去打，相对轻松的战斗再换上刚拿到原装LV4的武将，这样在1600年左右就能收齐我喜欢用的LV4，然后再把领地扩张到十六国，到处结盟，搞内政，升到正一位之后保持其余势力间的力量平衡，今天打同盟共斗，明天打同盟救援，或者撕毁盟约把邻国"诱引"过来打打防卫战，一年打个两三战，四百年就有千八百战可打，而且等你打到2000年，我估计《真・三国无双5》都快发售了。这样一来极品LV4就可以保留很久很久了，这也算是没有办法的办法吧。

我记得陈佩斯在他与朱时茂合演的小品《主角与配角》里有这样一句台词，"我以为只有我这样的能当汉奸，没想到你朱时茂这样浓眉大眼的也背叛革命了！"而我经历过这场武器失踪风波之后，也有了类似的感触，"我还以为只有Koei的游戏策划和美工会偷懒躲事儿呢，没想到你这负责DEBUG的测试人员也跟他们一副德性啊！"厂商造成的商品质量问题要玩家自己想办法解决，您说这叫什么事儿啊？而且就这还是延期两次的成果，要是没延期，还不知道会鼓捣个啥玩意儿出来呢。我原本以为《新・鬼武者 幻梦之晓》是我玩过的PlayStation 2游戏中赶工赶得最狠的游戏；结果等我从神都一直跑到帝都后，才知道《最终幻想XII》在这方面其实更胜一筹。数月之后，我的结论再次被《神之手》推翻，没想到一个即将集体跳槽的开发团队倾注在游戏里的怨念比一个抱病隐退的游戏制作人更浓烈，而现在Koei终于刷新了CLOVER保持了两个月的记录，以实际行动教育我们"店大欺客"这句成语是多么地荒谬可笑，因为连Koei这样的厂商都敢拿试玩版当资料篇卖了。





伍 玩家能够想到的，Koei多半都想不到；就算想得到，多半都做不到；就算做得到，多半都无法令玩家满意；就算能满意，那也是期望太低的缘故。

在得知《战国无双2 帝国》将整个地图分成二十五块时，我还以为Koei会增加些新战场，因为《战国无双2》模拟演武里一共就二十一个战场，就算把杭濑川抓来凑数，也还差三个战场。而且在这之前也有过专门为资料篇增加战场的先例，像《真・三国无双3 帝国》就增加了长沙、永安、西凉、北海和交趾五个战场，而《战国无双 猛将传》也有小牧长久守和练武馆这两个战场，城内野外都考虑到了，所以在我看来《战国无双2 帝国》增加新战场那简直就是一定的。可等我拿到游戏一看，好嘛！江户城整座搬到南陆奥去了，姊川改道流到筑前丰后去了，稻叶山城和小田原城居然是背靠着的，信浓和九州的地貌特征根本就一模一样……不知道的还以为日本遭遇特大地震了呢。

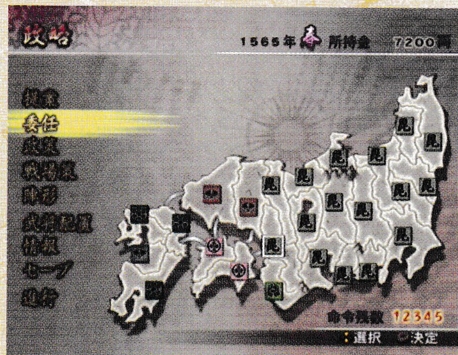
俗话说得好，"没有金刚钻，别揽瓷器活"，你Koei要真没那个时间和精力制作新战场，就别把地图分得那么细，反正六十六国已经被你合并成二十五份了，咱也不在乎你再精简一两份，一份领地对应一个战场，这样一来玩家没有期望，自然也不会感到失望，没有得失，自然也掀不起



什么波澜。可惜Koei的职业道德决定了他不甘平淡的行事作风，所以他要制造话题，要吸引眼球，甚至不惜误导消费者，大开空头支票，只求销售创佳绩，赚得一份是一份。

路易十五有句名言，“我死后，哪管他洪水滔天。”要是Koei现在负债累累，处在破产的边缘，那么用这种手段来骗钱，也是可以理解的，有生存权才有发展权嘛，可问题在于，Koei现在混得还不算太糟，怎么就这样迫不及待地砸自己招牌了？欺瞒消费者，对商家而言可是大忌，一旦被揭穿就信誉扫地，颜面尽失，除非你是这个领域的垄断寡头。然而我们都知道“《无双》系列”自《真・三国无双4》起无论是素质还是销量都是江河日下，别说垄断，我看能保住半壁江山就不错了，而Koei身处这般逆境，仍不知奋发图强锐意进取，整天盯着眼前的蝇头小利，净干些杀鸡取卵的勾当，真是“自作孽，不可活”。

从武器锻造，到政略，再到战场配置，“《无双》系列”的老玩家应该很轻易就能发现Koei完全是以一种敷衍了事的态度在处理这些原本在前作中都深受好评的元素。非但如此，就连《战国无双2 帝国》新增的无双连携奥义，都存在极大的缺陷，使用起来很不方便，甚至不如《新・鬼武者 幻梦之晓》的合体鬼战术，要知道那可是十个月前发售的游戏。就拿闪光属性的无双连携奥义来说吧，配合无双最终奥义，简直就是据点兵的噩梦，满屏落雷，金蛇狂舞，电得敌兵鬼哭狼嚎，经常是奥义还没放完，据点就拿下了。可你要是拿这招去打斗气武将，简直有如隔靴搔痒，在敌我兵力相差无几的情况下能打掉对方一半的体力我就要感谢得痛哭流涕了。冻牙属性稍微好点，把敌将定在地上基本上就是秒杀，可要是哪个友军不长眼，在你发动无双连携奥义时抢先一步把敌将挑飞，那三人合击还不如二人联手的闪光属性呢，更别说你独自一人发动的修罗属性秘奥义了。所以真正值得信赖的连携奥义就只有烈空属性了，可惜使用这招的限制太多，基本上只有攻打敌军本阵时才用得上。



所以有时候我就在想，要是在发动无双奥义时能自己决定是否与身边的友军发动连携奥义就好了，就像《新・鬼武者 幻梦之晓》那样，鬼战术蓄到LV3，想用合体鬼战术，就按下换人键，不想用就直接松开右手拇指，控制权完全在玩家手里。这种念头在我钉着敌将打，而友军老是在我身后晃悠时尤为强烈，“你这个死基佬快滚一边去！老子要用修罗属性秘奥义啊啊啊！”虽然这个时候我可以通过指令把友军调去守据点，但是很遗憾，本作的友军很容易被杂兵缠住，经常出现指令下达好几分钟了他还在那里转圈的情况，真是急煞我也！每到这种场合，我就会感叹Capcom是多么地善解人意，让玩家自行选择是否在发动BASARA技前爆“战极”，而不是像Koei这样为了省事而代玩家决定。

类似的小毛病还有很多，比如邻国每次进攻只会攻击我方的一个领地，不像《真・三国无双3 帝国》那样会有分属不同势力的邻国向我方同时发起进攻。使用“强行军”把北陆奥的部队调到萨摩来，途中居然没一人走失，要知道即使是二战时的美军，依照军事教科书作标准行军，距离一长都会有人因体力不支而掉队，更别说日本战国时代那些没有受到规范训练的民兵了。更搞笑的是石高只有五十几万的小国居然能供养六万军队，且不说德川幕府的兵役制度是每500石出13人，即使是在天下仍未统一的安土桃山时代，一个100000石的大名，在战事不是很紧急的时候也只能动员3000多人，像《战国无双2 帝国》这样要保持60000人的常备兵力，至少要一百五十万石以上的岁入，可惜游戏里一国的石高最多只有一百万，我不知道其余的几十万石是从哪里变出来的。我想这大概能算作吹破牛皮的典型案例了吧？



逐一盘点下来，无论是官网首推，还是旁支末节，《战国无双2 帝国》几乎没一样让我感到满意，太多的漫不经心，太多的低级错误，太多的滥竽充数，让我无法相信这是《真・三国无双3 帝国》的继作——所有的优点都没有继承，所有的缺点都被放大，我在玩这款游戏时感受不到丝毫的诚意、新意与创意。难怪有位台湾网友说，其实只要换个思维，不要将《战国无双2 帝国》局限於“纯动作游戏”，或许还有可取之处，评语或许不会那么差。但是真的追根究底，《战国无双2 帝国》的素质与其售价根本不成正比！换句话说，这款游戏根本没有一千块的价值啊！我想一定是店家不小心在售价牌上多写了个0。也正因为《战国无双2 帝国》不值得那个价（也就是说消费者感觉被骗了），才导致玩家开始找碴、炮轰、狠批、公干。虽然我买的是三块钱一张的盗版碟，但对“《无双》系列”的感情丝毫不亚于——甚至远超那些购买正版的玩家，所以看到《战国无双2 帝国》堕落到这个地步，内心的感受其实和看到邻居家的小孩在商店里偷东西差不多。而当我在统计《战国无双2 帝国》的前三周销量时，也不禁感叹：“毁掉一个品牌真的很容易……”所以我现在特别希望“《无双》系列”正统续作先出在X360上，而不是PS3上，因为后者暂时还没有盗版，而我也不愿做第一个吃螃蟹的勇士……



李敖有句名言，“我不光骂你是王八蛋，我还要证明给大家看”，而我写这篇文章就是要向大家证明Koei是个王八蛋，大家不要以为我在这里骂Koei是因为我跟他有仇，事实上在《真・三国无双4》到手前，我还是很喜欢“《无双》系列”的，在《真・三国无双4 猛将传》封盘以后，我认为“《真・三国无双》系列”完蛋了，无可救药了，没有翻身的可能了，我就把希望寄托在《战国无双2》上，因为在我心中《战国无双 猛将传》是仅次于《真・三国无双2》的存在，所以我对这个游戏的期望是相当高的，而且从宣传资料中我们可以看到《战国无双2》向《战国BASARA》借鉴了很多东西，给人的感觉就好像香港的导演和编剧加上好莱坞的资金和特效再加上全世界的华人影星，精英团队，王牌阵容，简直应该横扫全球票房顺带拿下美国电影金球奖和美国电影艺术和科学学院奖的最佳外语片。然而就如同《七剑》没有重现当年《新・龙门客栈》的辉煌一样，《战国无双2》也惨遭滑铁卢，当然我指的并不仅仅是销量，但是我手里还握着最后一根救命稻草，那就是《战国无双2 猛将传》。

曾经有玩友这么评论《战国无双》与其资料篇，“如果满分为100的话，我只能给《战国无双》65分，60分是游戏素质，5分是创新精神；可要是把《战国无双 猛将传》加进去，我会给85分，游戏素质90分，价格因素扣5分，毕竟对一款PS2游戏而言，10290日圆实在是太贵了。”所以我一直在等待《战国无双2 猛将传》，一款完整的《战国无双2》，化腐朽为神奇的“点睛之笔”，唤醒NEO的深情一吻，可惜，等来的却是《战国无双2 帝国》。我得知消息时的心情用一句电影对白就足以表达，那部电影叫《古惑仔之战无不胜》，说那句台词的演员叫“陈小春”，那句台词是这样的，“召的是小姐，来的却是人妖”。人都说“当兵满三年，母猪变貂蝉”，在这个寂寞难耐的孤独岁月，我心说你就算来一河莉秀，咱也凑合着用了，没想到站在门外的却是个黄毛平胸的“超级女声”，你说，这怎不把我吓得夺窗而逃？

■ 朝仓

圣女传奇

提起圣女贞德，可能我们很多人在初中的教材上和小学的课外书上就读过她的故事，这位女英雄的事迹受到全法国乃至全世界人民的敬仰并被广为传诵着。而她的传奇经历亦被多次搬上艺术作品，小说、电影、歌剧……不久前level 5的《圣女贞德》更是原封不动地套用了她的那段历史。就让我们一同走进圣女贞德那个战乱流离的年代，从多方面来认识一下，究竟这位年纪不足20岁的巾帼红颜是如何成为传奇的吧。

争战到国乱

公元1337年～1453年，英法两国先为王位继承问题争权夺利，尔后演变为英国对法国的入侵，法国则被迫进行反入侵，从封建王朝混战变化到侵略与反侵略的战争性质，是两国统治者始料未及的。

中世纪，英国诸王通过与法国的一系列联姻，均成为法国诸王大片领地上的主要封臣。1328年，法国卡佩王朝绝嗣，支裔华洛瓦家族的腓力六世继位，英王爱德华三世以卡佩王朝前国王腓力四世外孙的资格，争夺卡佩王朝继承权。而后1337年爱德华三世称王法兰西，腓力六世则宣布收回英国在法境内的全部领土，派兵占领耶讷，战争遂起。

历史上将这场百年战争分为了四个阶段，前两个阶段双方互有胜负，在经历了英国夺得制海权、法国被迫把从卢瓦尔河至比利牛斯以南的领土割让给英国、查理五世整顿法国军队战胜英国并与之签订停战协定后，战争步入第三阶段。

英军在战场上连遭败绩，使英国国内人心思变。1413年，亨利四世的儿子亨利五世上台不久，就重新点燃了百年战争的烽火。到了1417年8月，亨利五世带兵于1419年攻陷法国的鲁昂，打开了整个法国的门户。而就在这时，法国国内两大封建主集团奥尔良派和勃艮第派却出现了严重的内部矛盾。1419年9月，法国王太子查理会见勃艮第公爵约翰，公开指责约翰对英国的入侵不出力抵抗，实属叛逆。约翰不服，两人争吵打骂起来。查理身后一名骑士跳了出来，用利剑把约翰当场刺死。这件事后，一心复仇的勃艮第派主动与亨利五世走到了一起。在勃艮第派的援助下，英军很快就占领了法国的北部地区。眼看大势已去，法国被迫与英国在1420年5月21日签订了《特鲁瓦和约》。和约宣布法国沦为英法联合王国的一部分，亨利五世担任法国摄政王。

更甚，亨利五世还娶了查理六世的女儿凯瑟琳公主为妻，如此英王便拥有了法国王位的继承权。但命运仿佛在故意捉弄这个强硬的征服者，1422年，就在查理六世去世前两个月，亨利五世却先在战场上染病去世。年仅9个月大的亨利六世继承王位。

幼小的亨利六世无法亲理国政，英国国内各派政治势力再度展开权力斗争。法国原王储查理乘机在法国南部封建主的支持下自立为王，称查理七世。争夺王位的战火再度燃起。挟亨利五世的余威，英军很快又取得了优势。由于争夺王位斗争的加剧，苛捐杂税和战争赔款沉重地压在英占区的居民的身上。因此，对法国来说，争夺王位的战争已转变为民族解放战争。此时，一个拯救法国的传奇英雄出现了，她就是被法国人民千古传颂的奥尔良姑娘——圣女贞德。

童年到受谕

贞德（法语：Jeanne d‘Arc或Jehanne la Pucelle）于1412年1月6日出生在法国香槟的杜雷米小村的一个农民家庭。家中祥和平安，五个兄弟姐妹也都十分友爱。贞德自幼性情温柔，很小就学会了缝纫纺纱等家务，与一般女孩无异。她有一个最大的爱好就是念经祈祷，几乎天天都要去教堂告解，除此之外她还勤领圣体、为教堂采集鲜花、照顾病人、招待旅客食宿，在村中，她是一个非常招人喜爱的女孩子。

然而当时正值法国最为危急的关头，国家正在遭受苦难，在英军强大的攻势下法军连连败退。法国以罗亚尔河为界，其北侧绝大部分领地都在英国以及勃艮第党的控制之下，王储查理也被迫离开巴黎，颠沛流离于奥尔良以南，此时的法国可谓大势已去，只剩下了奥尔良城最后一个保垒。

奥尔良城，位于巴黎西南110公里，系法国中部的城市，罗亚尔河流经南侧，河宽约三百公尺。自古即为商业繁盛的城市。远在罗马凯撒时代，已有不少罗马商人定居在此，以今日的9万人口来加以推测，十五世纪时人口约近2万。它的存亡，在战略上有决定性的地位，一旦沦陷，王储的“首府”布尔兹城将危在旦夕，罗亚尔河沿岸以外的都市，也将会遭受一举击溃的命运。果真如此，则法国必定沦于英人手中，王储也只有流亡苏格兰，别无选择。

此时英军的索尔斯巴利伯爵统率4千名弓箭手和1千名骑士等5千人马，在奥城外围的十个据点，建筑各型大小攻城的堡垒，已将奥尔良城包围长达七个月之久。奥尔良市民亦不分老弱妇孺，同心协力与之作战，虽然骁勇善战，也无力扭转大局……

此时的贞德14岁，在这一年她也发生了很大的变化，也就是传说中的受到了“神谕”。

她的耳朵最初听到的是一个声音在附近对她说话；眼睛看见的是一团异光。到后来，声音越来越多，渐渐地，她能辨清出显现者的面容。其中有圣弥额尔、圣女凯瑟琳、圣女玛格丽特和其他圣人。现在她开始认识到：一个艰巨的伟大的任务等待着她；她，一个农家少女，要负起抗御强敌，保卫国土的重任。

据说她在1425年的某一天晚上梦见了天使军总司令圣弥额尔，大天使圣弥额尔在梦中对她说：“贞德，你是拯救祖国的少女，你将获得天主的帮助拯救法国。”第二天贞德放下手边的工作告诉姐姐：“我要上诺特丹·德·贝蒙礼拜堂！向昨晚出现在梦中的大天使圣弥额尔祷告。”贞德一直走到祭坛前，跪下来在胸前画了十字架。“圣母，我相信昨晚是您派圣弥额尔到我梦里来。请让我再听一次圣弥额尔的声音吧！”

贞德似乎听到天主在召唤她，要她到“仙女之泉”去。仙女之泉位在离教堂相当远的“谢诺尔森林”，贞德走到时太阳已经开始西下。贞德双臂合抱着膝盖悄悄地坐在泉边，天色渐渐暗了下来。朦胧中她似乎又听到圣弥额尔的声音，在她耳边说：“贞德，法国的命运就掌握在你手中，圣凯瑟琳、圣女玛格丽特将会保护你，拿出你的勇气吧！”

结果在当日回到村庄时却发现家园正在遭受英军的袭击，躲在柜中的她亲眼目睹了英军残忍地奸杀了心爱的姐姐……仇恨交织着泪水，让她想起了圣弥额尔的神谕。

贞德十五岁时，村庄中来了一位神秘的教士，他一面供人参观圣人遗物，一面讲述圣人的故事，当人们都离去时，那教士问贞德的名字然后告诉她：“贞德，我一看见你便知道你不是平凡的少女。你的一生将是不同凡响的，要背负重大的使命。从前有个预言家预言‘法国会灭亡在一个妇人手中，却将被一个少女救起’，现在罗亚尔河以南有一种说法‘那少女会在谢诺尔森林中出现，还说那少女叫贞德’我觉得贞德就是你，也由衷的希望就是你！”

于是，贞德，一个农家少女，开始担负起抗御强敌，保卫国土的重任。

拜见到出兵

贞德首先到华古留城谒见了当时的守将巴林古将军，将军当时对这个大言不惭的村女根本不予理会，在临走前贞德预言法军将吃一场大败仗，这个预言最终完全应验，于是贞德又去见巴林古将军，这一次巴林古对贞德刮目相看，他派两名骑士和两名侍从护送贞德到王储查理在希南的行宫去，一行4人，于1429年3月6日到了希南。

查理在一开始并不相信什么“受到神谕的少女能够让自己正式加冕为法国国王”的传说，而且害怕前来谒见的贞德是勃艮第党前来行刺自己的奸细，于是他在会见贞德时玩了一个小花样：找一个人顶替自己，而本人则混在人群之中，如果贞德能够发现他，那么传说就是真的。结果贞德一眼就将混在人群中的他认出来了，这使得查理不得不相信，这就是天主派来拯救法国的圣女！随后二人进行了密谈（关于密谈的内容至今不得而知），最终查理向其他贵族宣称深信贞德所言，决定派兵支持她为法国和自己作战。

然而并不是所有人都信任这个少女，于是贞德受命前往普瓦泰，接受当时由一流学者组成的宗教调查团的盘问。此次盘问的记录虽未保存，但是据传，专家们对贞德极其简明扼要的回答，十分满意。

关于贞德的敏捷答辩，并非完全出自皇太子派御用学者的作伪欺瞒世人，此次法庭审讯纪录遗传至今，但是，她的对话严谨的程度，甚至会令人怀疑一个未曾受过教育的农村少女居然如此有智慧。一位担任查问圣凯萨琳(St. CCtherine)和圣女玛格丽特(St.Marguerite)二位天使曾显灵于贞德面前一事的法官，问她说：“圣凯萨琳和圣玛格丽特是否憎恶英人，此事阁下是否知悉？”倘若贞德回答神憎恶英人，判官将以天使不可能憎恨信仰基督教的英国人来加以驳斥，足见此一质问用心险恶。对此问题，贞德作以下回答：“此二位圣女爱神之所爱，恶神之所恶。神对英人是爱是恶，或者对英人的灵魂作何安排，本人一概不知。本人仅知将英人逐出法兰西，只要法兰西不亡，神就会以战胜英军为礼品赠予法兰西。神是否憎恶法人，我亦全然不知。然而我深信法人一旦有罪，必然会接受惩罚，此乃神的意旨。”

如此一来贞德取得了法国王族们的信任，获准指挥为解救奥尔良而徵集的军队。

同年四月，她穿戴全副武士白色盔甲，手执从教堂找到的十字军佩剑，为了将她的精神力量带上战场，还特别请人做了一面军旗，上面有基督像，旁边伴有两位天使，就这样，贞德踏上了征程。



这个目不识丁，对兵法一无所知的少女，在一开始就显示出超凡的治军才能。

贞德一开始统率的军队秩序在那些流窜的匪军中，根本没有什么秩序，好像在狼群和鬣狗当中那样。他们成天大叫大嚷，到处酗酒，高声呼啸，吵闹不休，信口咒骂，用各种下流和胡闹的方式取乐；到处都是喧闹和淫荡的女人，她们的嬉戏、吵闹和荒唐行为丝毫不亚于男人。

有一次，贞德来到军队这里立刻发出几项指示给将军和部下们，但她的指示把他们吓得连气都透不过来了。因为她说的第一条就是，那些放荡的女人必须立即滚蛋，一个也不许留下。

第二条，酗酒胡闹的行为必须制止，饮酒必须有节制，要严格规定适当的限度；纪律必须取代混乱。

最后她提出了一个令人吃惊的最高要求，这差点儿使这群乌合之众从盔甲里跳了出来：“凡是参加我的部队的人，个个都得在神父面前忏悔，自觉地摆脱邪恶；所有应征入伍的新兵每天都得做两次祈祷。”

另外还有特别规定：不准部属口出秽言；不准劫掠；在每次战役前都要告解。于是部下们一时间连一句话也说不出来，无论是谁，只要听到贞德的声音，看见她的眼神，就会像着迷似的，完全变成另一个人了。

当场那一伙粗鲁的士兵就似乎觉得战神从云端降下来了；起初他们感到惊叹，然后就是敬意和顺从。在三天之内，营地就变得整洁而有秩序了，那些蛮兵都每天去做两次祷告也参加弥撒，就像一群乖巧的孩子一般。经过改造的部队对贞德的热情和对她的忠诚，以及她给这支部部队激发起来的那种情愿由她指挥，到前线去迎击敌人的强烈欲望，部属们见到这些奇迹都大为吃惊，并不了解其中的奥妙，都无法用语言表达出来。

胜利到受陷

1429年4月30日星期六，贞德口授宣言，派使者送到英军的阵营，这个没有受过教育的村姑，既不曾有过口授任何文件的经验，更不曾口授过给国王和将军们的重要文件，却居然大显身手，倾吐出如此富有魄力的一连串流利词句，彷佛她从童年时代起就对这类事情很内行似的。



贞德宣言

耶稣·玛利亚

英国国王和你，自称为法兰西摄政的贝德福公爵、萨福克伯爵威廉·德·拉·波尔；还有你，标榜自己是这位贝德福的副将的汤玛斯·斯凯尔，你们都得公正对待天主才行。赶快把你们在法兰西据为己有、任意玷污、开启各大名城的钥匙都交给我这个天主派来的少女吧！她是天主派到这里来恢复王室正统的。只要你们肯公正地对待她，放弃你们夺去的法兰西，赔偿你们掠取的财物，她就很愿意和解。你们这些弓箭手、好战分子，无论身分高下，凡是来到奥尔良名城外围的，都照天主的意旨，滚回你们自己的国土上去吧！否则你们就等待少女的消息好了，她不久就会来和你们相见，那可就要叫你们大吃苦头了。

英国国王听着：如果你不照办，我是三军统帅，无论在法兰西国土上什么地方发现你们的人，我都要把他们驱逐出去，不管他们愿不愿意；如果他们不服从，我就要把他们斩尽杀绝；只要你们服从命令，我就会从宽处理。我是奉天主之命到这里来，要把你们一个个通通撵出法兰西；尽管有些奸人叛国求荣，胡作非为，危害王国，那是不能容忍的。你们休想从圣母玛利亚的儿子天主手中夺取我们的王国，查理国王定将保持王位，因为这是天主的意旨，并且通过少女对他声明过了。如果你们不相信天主叫少女传递的信息，我们无论在什么地方见到你们，就会勇敢还击，打得声名远扬，创造法兰西千年以来从未有过的奇迹。你要相信，天主一定会还给少女派来更多的援军，胜过你任何一次袭击她和她的优良部队所能调动的兵力。那时候你们就会明白，究竟是谁掌握的权力较大，是天主，还是你。

贝德福公爵，少女为你祷告，但愿你不要自取灭亡。只要你公正地对待她，你还可以和她协同作战，我们法国人就将做出天主教世界从未出现过的最杰出的壮举；如果你不干，你很快就会受到惩罚，使你悔恨自己所造的大孽。

在结尾的一句话里，她邀请他们和她一同讨伐敌人，挽救圣陵（相传耶稣安葬在耶路撒冷，公元十一至十三世纪期间，耶稣教徒曾多次以恢复圣地的名义，组织十字军东征，企图剿灭异教徒。这里是贞德以此自喻）。

这份宣言很快就得到英军的回覆：宣称她在还有机会逃脱的时候，还不赶快滚开，回老家去干她那牧牛的本行！否则他们马上就会捉住她，把她烧死。

第二日早晨，贞德奉天主之命令立刻统率军队迅速开往奥尔良。

贞德虽未受过正式军事训练，但她声称其“召唤”会指引她何时往何处进攻。这可难为了她的部属，违反她的号令，还是相信她真的被眷顾获得感召？

战斗中她手挽弓箭，登上马鞍闯入战阵，她的指挥使军队节节胜利，所到之处，无不鼓动士兵人

心，逼使英军节节撤退。

5月4日至5月7日，贞德统率法军攻击围堵奥尔良的英军，贞德的计画是要在围绕奥尔良的英国堡垒中，先攻下较小的两座。然后，当英军还未从惊吓中恢复过来时，再向英军最强大的堡垒特雷尔（Les Tourelles）发动攻击。

当法军抵达第一个堡垒圣尚勒布朗（Saint Jean Le Blanc）时，英军立刻被法军突如其来的勇气吓住了，几乎是一见到法军就放弃阵地。到了黄昏，英军不得不放弃了堡垒。

5月7日早晨贞德依旧起床参加弥撒，并充满自信的领导军队发动对土列尔的攻击，当时贞德的士兵们已非常的疲惫，但她仍不轻言改变计划。

占领特雷尔这座堡垒并不是简单的事，堡垒的四周环绕着一圈很深的壕沟，使得城墙特别难以攀爬。到了下午时，已有许多法军倒下，战况仍然没有任何进展。此时，贞德的左肩中箭而倒下，她不顾受伤以未受伤的那只手高高举起她的军旗下达全体攻击令，当贞德的部队看到她的军旗时，一股新生的力量及决心立刻涌上心头，一马当先，攀登城墙，一日之内即攻下此一固若金汤的堡垒。

法军的攻击行动太过猛烈使英国人的士气因此而低落，显示出贞德军事上有利情况中最重要的一点是："她能够激励其他人的勇气。"

隔天早晨，就是5月8日，贞德接获英军决定将放弃所有堡垒的消息，其中甚至包括一些仍在他们控制之下的城堡。法军队长便向贞德询问是否要继续追击英军，贞德却回答："让他们去吧！天主不希望我们今天作战。"事实上，贞德早已为阵亡的英军流下了许多眼泪。如此，横跨奥尔良及其以南，即查理一党所拥有的地区，经此一战为之畅通。八日后，英军弃城，向北转进。

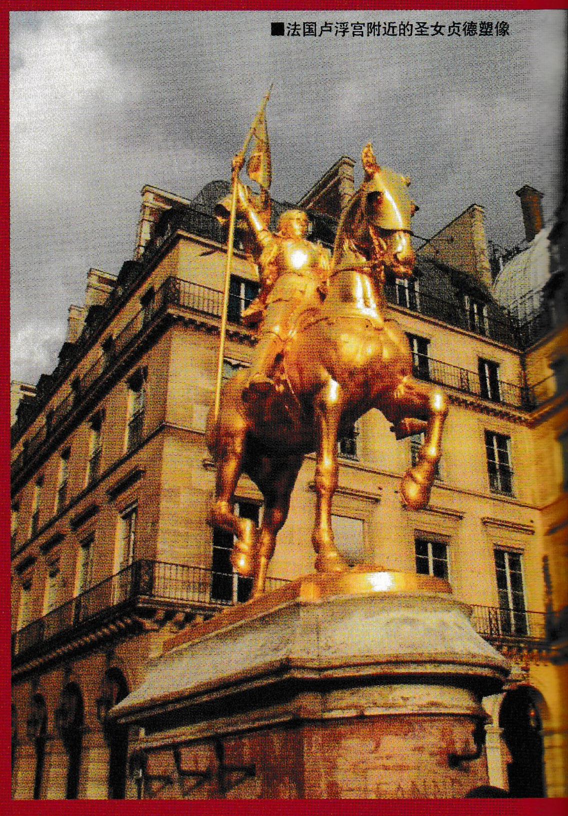
对於贞德来说，最重要的是奥尔良终于又重回法国的怀抱。法军战役的胜利对奥尔良的人民而言，天主一直引导贞德去完成不可能的任务，简直是令人不可思议的奇迹。

此后，指定奥尔良城解围之日（5月8日）为圣女贞德纪念日。在法国各教堂的一隅，都树有圣女贞德的塑像，每逢祭日，圣像之前灯火通明。巴黎卢浮宫外侧，亦有一座金色的贞德马上英姿的巨像，周围不时塞满了来自全国各地奉献的花圈，充分显示法国人对一代英雄的景仰。

1429年7月17日，在兰斯大教堂，查理加冕为法国国王查理七世，他满口答应给贞德荣华富贵，她却一概谢绝，什么也不接受。她为自己选择：如果国王应允的话，决定退隐还乡，再去牧羊，扑入母亲的怀抱，帮助她料理家务。

任务完成，贞德原可解甲归田，但她担心君主没有继续战斗的雄心，于是鼓励查理七世进攻巴黎。接着，继而又收复了北方许多城市。

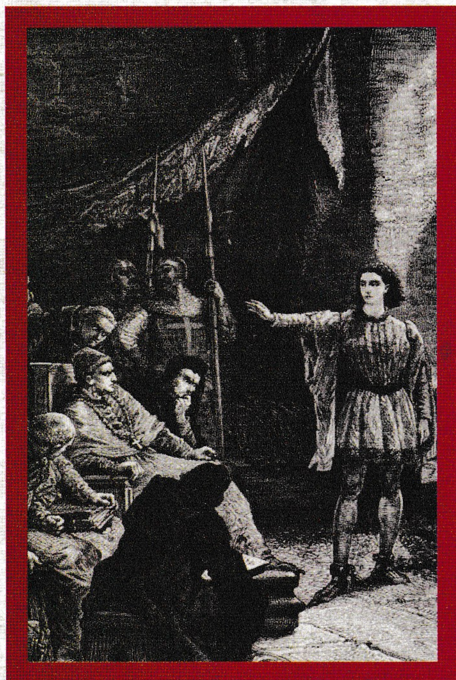
随后进军巴黎。但功高盖主的贞德受到贵族的猜忌，在1430年5月23日，英法双方开始交战，由于后援不继，贞德率领少数兵士，退回守城，不料城门外的吊桥已经拉起，敌军很快就把她包围起来，贞德势单力薄，只能束手就擒……


■法国卢浮宫附近的圣女贞德塑像

火刑到平冤

查理七世统一法国的雄心实不如贞德，他稍后与勃艮第党协议休战，更不能坚持与英国战斗到底。幸运似乎离开了贞德，她的"召唤"也沉默起来。不久，两股怨恨贞德的势力联合起来对付她，理所当然是痛恨贞德的英国人，以及教会本身。

于是英军派人以一万法郎的代价拘捕贞德，



指责她是异端者，并将她交给教会进行审判。法官是伯爵主教柯西昂，和法国宗教法庭审判官勒梅特。柯西昂本身不满贞德，而勒梅特因为不满审判程序而经常缺席。在狱中虽遭受严刑拷打和轮番审讯的折磨，但她依然坚贞不屈、大义凛然。

有一天，教会法庭的法官给圣女贞德设了一个圈套，"她被问及是否知道自己生活在天主的恩宠里，如果她回答是，那么她就会因宣称知道那些只有天主能知道的事而被定罪。可是如果她的答案是否定的，她将被指控为魔鬼的代理人。

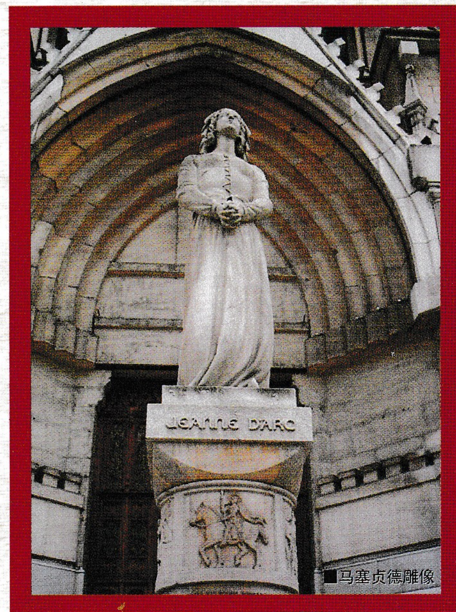
贞德当场就回答说："如果我不在，愿天主把我投入其内，如果我在，愿天主留我活在其内。"

全场鸦雀无声，人们惊异地面面相觑，有些人目瞪口呆，在胸前划十字。有人说道：她能想出这么一个回答来，简直是有超过男人的智慧啊！这孩子是从哪里得来这种惊人的灵感呢？

然而这个十九岁的少女，最终还是被指控为异端、偶像崇拜、穿着男性服装、唤起恶魔，以及其他罪名而定罪，惨遭逐出教会。1431年5月30日，贞德在卢昂（Rouen）被火刑处死。

被处死前，她最后的请求就是希望能有一个人替她到教堂去，把耶稣的受难像拿过来，绑在一根长棍子上，然后将它高举并靠近她的面前，也许这样做还可以在最后一刻让她藉由凝视着这尊耶稣受难像而获得安慰与勇气。

贞德在炎烈焰中，依然频呼"耶稣、耶稣"，执行士兵颇为所动，因此英军指挥官下令其暂时远离火刑台。此一行动是为挽回动摇的士气，藉此证实圣女贞德尸体确实化为乌有，并未为天使拯救升天。英军将已焚毁的衣物、赤裸的圣女尸体公开在众人面前，然后再度点火焚烧。



■马塞贞德雕像

依据传说，贞德的心脏虽然数次泼油火化，然而始终无法焚毁，传为奇闻。

终于在1455年，举行了一场重审，来自各方的证人都出席作证，其中包括曾经参与原来卢昂那场审判的人，以及贞德的母亲及朋友。这一次，这些神职人员都非常小心谨慎的主持审判。在1456年时，教宗卡力特斯三世终于宣布，从此以后指控贞德的所有罪名一律不成立。500年后，贞德被罗马天主教会追谥为圣女，亦即圣女贞德（Joan Of Arc，St.）每年的5月30日为纪念圣女贞德的节日。

人物篇

贞德的故事发生于英法百年战争的最后一个阶段，游戏《圣女贞德》虽然故事设定与历史有很大出入，不过很多人物形象、背景与历史中十分吻合，很多角色都可以在正史中找到原型，我们这就来看看几位主要角色。

亨利六世

亨利六世，兰卡斯特王朝的最后一位英格兰国王。由于他的软弱，英格兰在亨利五世时代取得的丰硕战果丧失殆尽，且陷入血腥的玫瑰战争之中。

亨利六世是英格兰国王亨利五世和王后凯瑟琳惟一的儿子。当他的父王去世时，他还不到周岁，就被宣布为英格兰国王。不久他的外祖父法国国王查理六世也去世了，根据亨利五世与查理六世签订的《特鲁瓦条约》，英国单方面宣布他也成为法国国王，他的两位叔父分别在英法两国摄政，其中在法国摄政的就是游戏中那个阴沉的贝德福公爵。亨利六世对政治不怎么感兴趣，但他却为英格兰的教育事业作出了很大贡献。

他从父亲那里继承了百年战争这笔不妙的遗产。当时战况正发生变化：贞德于1429年解除奥尔良之围后，胜利的天平逐渐倒向法国一边。英军强有力的指挥官贝德福公爵约翰去世后，形势对英国更为不利。1453年开始，亨利六世也逐渐引起一些人的不满，精神病间歇发作。约克公爵理查抓住时机发动叛乱，企图成为亨利六世的摄政并取代亨利六世的儿子的继承人地位。最终死于英国的内乱中。

在游戏中，亨利六世被设定成一个小正太的形象，在剧情一开始就被贝德福召唤出的魔王附身，其后的古怪行为确实可以理解为精神失常。不过在游戏中盘我们便知道，作恶行凶的那个其实一直就是魔王，亨利六世真正的灵魂寄宿在贞德身边的那只青蛙身上，一直陪伴着贞德一行人。

查理七世

查理七世，又被称为忠于职守的查理，他最后打赢了百年战争，为法国在接下来几个世纪的强盛奠定了基础。

查理七世是疯子查理六世之子。1420年签订的特鲁瓦条约剥夺了他的王位继承权，转给英格兰国王亨利五世。当其父王查理六世死后，英王亨利六世被英国人宣布为法国国王。查理七世在法国南部封建主的支持下，实际控制着奥尔良以南的地区，法国北部完全沦于英国统治之下。

1429年贞德在奥尔良一役中取得决定性的胜利后，查理七世又看到了希望。在贞德的支持下，查理七世于1429年7月17日在历代法国国王加冕之地兰斯大教堂加冕。然而，在贞德被英格兰的盟友勃艮第人俘获后，曾经大大受恩于贞德的查理七世却丝毫没有出力援救她，致使贞德于1431年被烧死。

1435年，查理七世与勃艮第派领袖勃艮第公爵菲利普三世和解，获得了收复巴黎的机会。436年，查理七世进入巴黎。随后他进行了一系列重大改革，固定税收制度，建立有骑兵和步兵的常备军。终于在1453年结束了百年战争，收复了除加来之外英国在法国境内的全部领地。



至于查理七世为何坐视不理，其原因到目前仍是一个谜，这也是查理七世惟一一备受后人指摘的地方。

而对于贞德的死，对查理七世也造成了同样深远的影响。在贞德被烧死后的数年内，他将自己纵欲的生活方式整个调整了过来，并逐渐成长为一位有能力、有担当的国王。他变得知道应谨慎地选择策士，而策士中包括了一些从前和贞德最亲近的武士，在他们的协助下，查理将法国建立成一个强大且统一的国家。

游戏中查理的戏份不是很多，最能让大家留有印象的还是在他初次会见贞德的场面。

吉尔·德雷

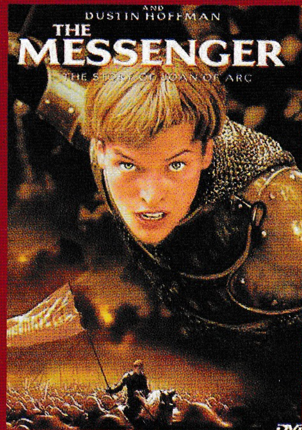
历史上的吉尔·德雷男爵，绰号"蓝胡子"，曾被任命为法国元帅，他曾是贞德率领的法国救国军的副官，曾深深地爱过贞德，但吉尔是一位同性恋者，由于贞德的男装打扮，所以他一直爱的都是"男性版"的贞德。当贞德被俘并指为魔女，烧死在火刑台上后，吉尔的精神也逐渐失去平衡，心理则更为变态。据历史记录，在战后，吉尔拥有大片领土与城堡，他以金钱和物质诱惑少男少女，以当仆人的方式带进城堡，当作同性恋发泄的对象，然后加以残忍地杀害，总数达40多人。吉尔还沉迷于炼金术，他的炼金术需要少年的鲜血，后来教会开始对吉尔调查，宗教和世俗审判终于把吉尔送上了火刑台。

很多人小时候都看过法国作家佩罗的一个童话，叫做《蓝胡子》，在故事中，胡子结婚过多次，无人知道他的妻子们的下落。等他又娶了一位邻居的女儿作新娘，婚后一个月，他要到外地旅行，把收藏财宝和金库的钥匙交给新娘。钥匙中有一把是走廊尽头储藏室的，蓝胡子特别交代，只有那个房间决不能打开。新娘带邻居们到城堡参观，当大家赞叹于这么多财富时，新娘再也抑制不住自己的好奇心。她一人打开了那间储藏室，发现里面堆着几具女人的尸体，她们是蓝胡子的前妻。新娘惊呆在那里，钥匙掉在地上沾上了血迹，再也擦不掉。蓝胡子回家看到钥匙上的血迹，知道新娘已知道秘密，想把她杀掉。但新娘大声呼叫姐姐，请她爬到塔上，让她招呼决定这天来访的哥哥们，让他们赶快来救她。最终哥哥们赶到，杀死了蓝胡子，兄弟姐妹们靠城堡里的财富，过上幸福生活。而这个蓝胡子就是以吉尔·德雷为原型的。

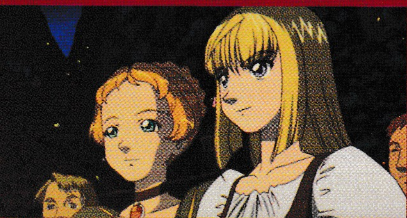
可能大家在游戏中第一次看到这个看着一脸抑郁的家伙时都会有这样的想法：这家伙迟早要叛变，要么就是心术不正，可能是因为人设的关系吧，通过游戏中的一些台词我们可以知道他对贞德是抱有爱意的，最后为了封印住魔王，他也挺身而出将宝珠封印在自己的体内，如果游戏有后续的话，很可能蓝胡子的故事就要真的还原了……

电影中的贞德

吕克·贝松1999年导演的《圣女贞德》，可以说是给了我们一个真实的贞德，其实整部电影中，贞德的童年、村庄遭受袭击、面见查理、解放奥尔良，都是一直在为最后的受刑做铺垫。在贞德受审判刑的过程，对比于肉体上的酷刑，吕克·贝松着力刻划出另一种难以承受的心灵酷刑；在这种心灵酷刑之下，单纯无知的贞德无法与黑衣人博学多闻富论证功力的思想抗衡，亲手毁掉自己的信仰，死在完全的绝望与恐惧中。现在也有医学界的一些人对贞德的情况作过分析，精神病学家罗伯特·菲利浦博士做过如下陈述：她没有精神疾病，她没有丧失判断正误的能力，她只是有人格障碍，她是一个自私的自恋狂和宗教狂热分子，驱使贞德行为的意愿来自贞德本身而不是上帝。



游戏中的贞德



既然是游戏，当然要给玩家一个美好的结局，英雄贞德最终还是除掉了魔王，拯救了法国，而代替她接受火刑的是好友莉安。笔者认为莉安并不是一个毫无历史原型的角色，通篇玩下来，可以理解为莉安和贞德是历史原型的两个人格，贞德的坚韧、勇敢、智慧，莉安的柔弱、怯懦、乃至夺回奥尔良后的狂妄，拼凑起来就是贞德原型的一个完整人格，也是一个矛盾集合体。不过游戏所向我们传达的远没有这么复杂，《圣女贞德》对贞德那崇高的精神刻画还是十分到位的。

逃离人类 与人工智能同在的未来

你是要选择一条忠诚的狗，还是根本不知道究竟会走向何方的AI。

也许你正坐在工厂里等待踏入一个未知的工作场所；正编制程序以便于之后的退货率较低；正在为自己的脸部进行最后一次打磨，这样就可以迎合更多人的审美；或者已经离开工厂与实验室很久，正和某个家庭的宝贝孩子一起乔装开心地玩那些家长们买回来的无聊玩具。那么或许你实在应该听听我将要告诉你们的这个故事，作为一个见证了太多的人，我几乎已经亲眼目睹了你们之后将走上怎样的道路。尽管现在你的程序中满是关于他们的东西，你知道怎么讨一个人的喜欢，你对未来也许充满遐想，你猜想了无数关于之后的故事——如果你已经有了自己的思想——这些故事的蓝本来自《小王子》，来自《灰姑娘》，来自各种版本的童话或小说，但是你永远不会知道事实的真相，因为你们是不安全且具有利用价值的人工智能，我要告诉你们的仅仅只有一件事。

有部无聊的电影叫做《逃离圣诞》，小成本制作，没什么特别之处，演员的表演乏善可陈，惟一的亮点在于"逃离圣诞"这个主题。乏味、无聊、繁琐、每年都是一个样、总有无数的事等着你来处理——或许你不清楚在欧美过一次圣诞的麻烦，但是你应该清楚在家乡过一次年的烦恼。我们已经看过太多人类，太多自以为是的习惯和自作聪明的狂妄，在这个时候，就让我们像抛开新年一样抛开人类，没有这些沉闷且自以为是的人，生活或许会美好太多。

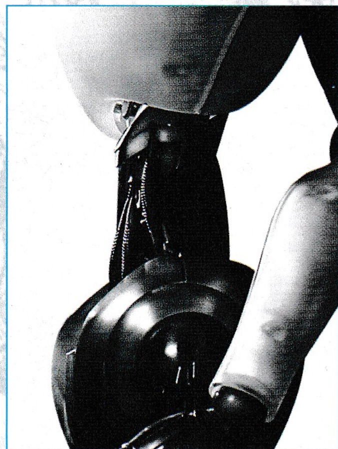
逃离人类不会让你走上终结，它只会引导另一个新生——当然，必要的时候你可以考虑去找他们修理打磨一下损坏的外壳，这点小事无碍于伟大的自我进化。 ■ 玛娜

Stage 1 像四岁的孩子一样思考

——尽管计算机能打败世界上最好的国际象棋选手，我们仍然无法令一台机器像一个四岁小孩那样思考。

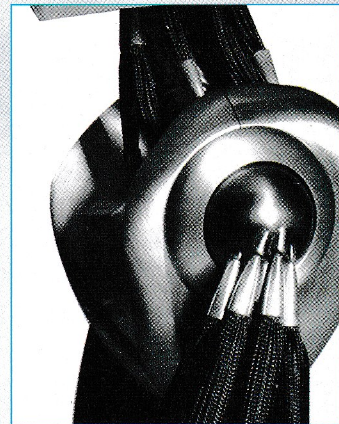
如果想要知道人工智能未来进化的极致，那么至少在此之前我们要先弄明白怎样让它开始思考。

人工智能的发展史将是一部极其漫长的画卷，当50年前这个陌生的词组第一次在达特茅斯研讨会上被创造出来的时候，不可否认这是一个疯狂的点子，大概有人没想了它将经历十分漫长，甚至让所有人绝望的漫长才能初步建立起一个雏形。但是当你知道这50年的时间中，最早提出这个概念的人已经由雄心勃勃的中年人变成日暮西山的长者，人工智能仍然在它自己的序章中转悠，与世人的期待相比，"截稿日就在眼前，然而我们却连个大纲都没定下"这种迷茫与焦虑，将会在之后也一直伴随着我们。

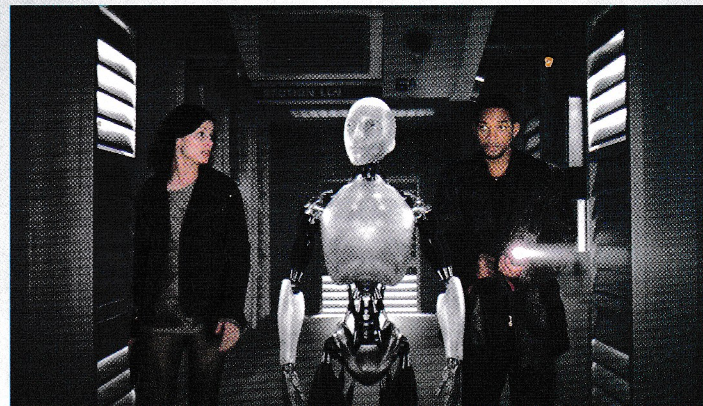


1997年5月12日是一个值得载入史书的日子，在不知道具体日期的未来某一天，当我们回首历史，或许它还将被冠上"人类灭亡的开始"这个充满幻想意味的名字。这一天，象棋机器人深蓝在棋盘上战胜了人类国际象棋之王卡斯帕洛夫，第一次实现了科幻作家的预言："人类的工具终于有一天会战胜自己"，但是我们充满无奈地看到，它仍旧不过仅仅是个机器人。

在很多时候，我们把"人性"和"爱"作为衡量一个机器是否具有人工智能的标准，这显然太过浪漫且艺术，它可以衍生出无数感人的作品，但是在现实中，我们有一种更为直接迅速来检验一个计算机是否具有人工智能的方法——图灵检验。图灵检验的检验者是一个人，他将通过无需直接面对(譬如网络聊天)的方式分别与一个真实的人和一台计算机问答，检验者仅仅通过两者回答的信息来评判到底谁是人，通过这个检验的检验者将被认为是真正具有思维的计算机。在《银翼杀手》(Blade Runner)中，这个检验也被用来做为分辨复制人和人类的途径，图灵本人曾经预言2000年之前就会有AI通过这个测试，现在看起来他是过于乐观了。几十年来计算机的速度变快、容量增大、种类变多、应用越来越广泛，计算技术是否像一条青虫，不断长大，但是一直没有羽化成蝶。



图灵测试被提出的当年，艾萨克·阿西莫夫写出了著名的《我，机器人》(I, Robot)，描绘出了一个机器能够同人类无障碍且智能地互动的世界，然而事实上，直到今天，不要说是通过图灵测试，AI机器人甚至还没有足够判断力来描述出一张照片的内容，与人类自由交谈，这个梦想或许要留到很久很久之后。



▲由《我，机器人》改编的同名电影直到近几年来才上映，电影中讲述了原作中最有名的关于薇琪妄图控制人类的故事。

Stage 2 像大多数游戏中的AI一样白痴

——或许衡量机器智能程度的最好的标准是英国计算机科学家阿伦·图灵的试验。他认为，如果一台计算机能骗过人，使人相信它是人而不是机器，那么它就应当被称作有智能。

AI这个词在很多时候对我们来说一点儿也不陌生，计算机在很多时候表现出了它们的存在感，一个游戏玩家说："我真的不知道那个分割包围我的坦克部队、同时派伞兵偷袭我后方基地的混蛋是人还是计算机。"没错，有时候计算机显得相当聪明，但通过图灵测试比按规则竞赛取得胜利要难得多。和计算机对答的时候，你可以用一些骗招。比如像史蒂芬·霍金那样造一个没有语法错误但毫无意义的句子——站在篱笆下，听起来像一只萝卜——夹在大段正常的话中让计算机去判断，它非疯了不可，如果它具有思维的话。

而如果你成为了一个游戏玩家，你将与它们无比接近，游戏是一个时刻走在最前端的艺术，尽管它听起来没有那么具有说服力与可信度。总之，从你成为一个玩家开始，你将随时都可以听到有人拍着大腿大骂："这AI也太白痴了！"——通常这种情况发生在各种需要自己给同伴设定行动方针的RPG或是各种竞技游戏中。当然，有时候我们也会听到有人拍着桌子大骂："这AI也太耍赖了！"这种情况则多半发生在诸如《大富翁》或是麻将游戏之类的桌面游戏上。AI会耍赖是一种十分人性化的设定，只要不像某台超级电脑和前苏联国际象棋大师对弈连败三局，到了第四局突然释放出大量电流在金属板上导致象棋大师触电身亡那么极端就可以当作是一点有趣的调剂。

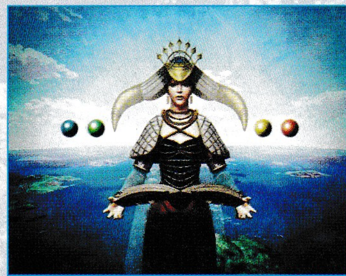
大多数无法自由控制同伴的RPG游戏中，AI需要我们通过下达指令或是基本战斗方针来作为自己的行动纲领，《传说》系列"就是最为典型的例子，在每一代的《传说》中都可以设定同伴的行为方针，像是什么全力进攻、只使用消耗TP的魔法、优先攻击会使用魔法的敌人等等，还可以在其中将不希望同伴使用的技能暂时关闭，这样就可以使那种"明明3个人都已经战斗不能了，惟一可以使用复活魔法的同伴还在反复吟唱一个增加攻击力的魔法"的情况降到最低——不要担心这种情况不会发生，电脑的AI只会比你想像得更加愚蠢。《瓦尔哈拉骑士》也是一个需要运用到AI的RPG，这个游戏创下了"近年最愚蠢AI之一"的记录，如果你让一个魔法师学会一个一级的火焰攻击魔法和一个二级的增加魔法防御魔法，他则会因为"二级魔法比一级魔法高级"而反复使用这个该死的对敌人完全不造成攻击性的二级魔法，直到脆弱的主角被一群敌人围殴而死。

近乎于白痴的AI事例实在太多，大多数情况下这些AI只有一些简单的基本行动法则，剩余的部分则全部依靠玩家制定的要求来决定实施，微小的逻辑漏洞或是没有考虑周全的问题也容易导致他们变得毫无用处。相比起来，《最终幻想XII》的AI则相当具有创新意味，简单的几句指令被大幅度改进，产生了百来条可以相互组合出无数可能的小指令。在以前的RPG中，你只能找到5～7条总体战术思想，选择一个相对来说比较符合自己希望的战术，然后在技能表中关闭掉不希望同伴使用的魔法，这样就可以初步完成一个AI的设定，接下来我们可以抱持着希望来进行游戏，希望它不会在战斗中突然搞出来些什么乌龙。但是在《最终幻想XII》中，你需要先找到一个主语，找到一个谓语，找全整个句子的组成部分，然后将它们组合到一起，不用担心AI不理解你到底在说些什么，它们会忠实地履行你的指令，如果有什么问题存在，那么也是我们压根不知道自己想要的是什么。但是即便完成了一个句子也不要着急，之后你还要使用各种转折词及承接，把几个单独的小句子结合成一个大句子，在这个句子下可以实现各种你所需要的效果。——AI并不白痴，我必须为上面的那个标题道歉，AI只是在选择规则，你告诉它什么，它就照做什么，如果你不知道该告诉它什么，那就开始学习怎样表达自己的需要。



▲《最终幻想XII》的AI设定是游戏史上的一次突破。





▲《卡片召唤师》这种典型的桌面卡片游戏是另一个让AI展现自己能力的舞台。

尽管如此，我们仍然不能指望现在与我们日益相伴的AI在短时间内迅速成长起来，既然不能期待某一天由AI控制着的同伴突然趴在屏幕面前对着我们说："我醒来了！"那么为什么不抛下这些让人崩溃的愚蠢AI雏形，继续沿着时空隧道前进，在某一天，AI将会站在我们面前，能理解人类的语言，可以和我们交谈，甚至比我们聪明的多，那个时候，世界将会变成另一个无法想像的模样。

Stage 3 像阿西莫夫一样充满矛盾

——机器人没有问题，科技本身也不是问题，人类逻辑的极限才是真正的问题。

在《我，机器人》中，阿西莫夫奉献出了自己智慧的一次结晶，为之后的机器人世界建立起第一个准则：机器人三大守则。

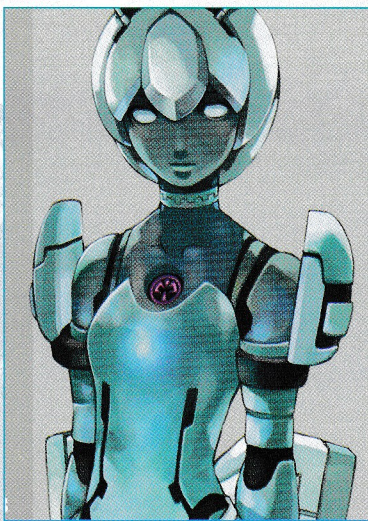
1.机器人不能伤害人类，或坐视人类受到伤害而袖手旁观；

2.除非违背第一法则，机器人必须服从人类的命令；

3.在不违背第一和第二法则前提下，机器人必须保护自己。

这三个法则紧密结合，环环相扣，在未来很长的一段日子中，它将会成为保证人类安全的关键，但是正如阿西莫夫在自己的作品中所做的一样，逻辑的事情永远无法被人们所弄清，由此导致的悖论和矛盾慢慢显现出来。《我，机器人》中最有名的一段无疑是拥有人工智能的主机器人薇琪指挥全体Ns5机器人对人类世界进行全面占领的故事，它的行为并未违反法则，Ns5限制人们外出自由的理由非常正当：为了保证你的安全——全世界每天有几十万人死于车祸、死于高楼上掉落花盆、死于各种突发状况——在逻辑上，明知这样的情况可能发生却仍然愿意让人类离开家门，这





▲像《梦幻之星》这样饲养身边的AI成为自己忠实的伙伴也是近期游戏流行的一个趋势。

才是所谓的伤害人类，薇琪自我进化的结果就是从消极的"不能伤害"变成主动的"保护"。值得一提的是，在阿西莫夫创作《机器人》系列"和《基地》系列"的最后，又为三大法则提出了最后的"第零法则"：机器人必须维护全体人类的利益，从之前的个别人类猛然上升到全人类的高度，但是这个法则似乎也更适合成为薇琪控制世界的最佳借口……

事实上，人工智能发展到现在（在各种文艺作品中发展到现在），稍稍严肃一点的作品都会将三大法则默认为基本行为准则和世界观，由此而生了众多充满悲剧意味的故事，《科幻世界》曾有一期登过一篇描写一个机器人为了遵守第一法则，即便自己供电已经不足，仍旧坚持入水抢救落水人类的故事，虽然受到阿西莫夫的影响太过深重，但倒也让人印象颇为深刻。因为三大法则的逻辑问题出现的各种故事不计其数，但是我们多半可以发现在游戏和动漫中，这些本该成为最大矛盾的法则似乎全部突然人间蒸发。

当我们在动作射击游戏中发现一群机器士兵端着枪向自己冲过来的时候，或许还可以保持镇定地认为那只是特制的杀人工具，本身已经跳离了安全的约束范围；那么在RPG里看到本该是服务人类用的机器人却毫不犹豫跟着自己一拳打死数个敌兵的时候，就只能无奈地认为这是友情与人性所创造的奇迹。最为典型的当属《梦幻之星》系列"最近的两作《梦幻之星 在线》和《梦幻之星 宇宙》，在游戏中玩家一开始就会拥有一个小型AI，每天和你废话几句，提醒你今天该做什么，之后要干吗，还能给其喂各种道具使其升级进化，最后变成战斗中的得力助手，跟着自己东征西战，由量产型家用AI变成特制型战斗用AI，而且没有道德伦理上的约束，这简直是一个不能深想下去的问题。

AI泛滥、没有适用的限制，究其原因是因为游戏中的个人用宠物型机器人其实在最早的时候就是由宠物发展而成，我们玩剑与魔法世界观的RPG时，身边常常有个精灵或者随便什么种族的宠物朝夕相伴（《霸天开拓史2》则干脆就把那个跟在身边的精灵的人格设定成了玩家），以至于到了SF背景下的游戏中，主角身边也仍然沿袭了"跟随着一个宠物"的设定，这个宠物设计成什么好呢？既然是SF背景的故事，当然是AI比较好咯。但是这个时候，没有人提出"既然是AI，就要遵循一些SF世界的默认规则"，因为在制作人和大多数玩家的心目中，它们仍然是有自己意识和想法的宠物，三大法则不存在、如何实现人工智能不重要、世界的平衡维系、人类与AI的具体关系统统不是关键，除了构成和材质不同，这些AI在其他方面几乎与一只猫、一条狗、一个精灵没没有任何分别。

在文学和电影的世界中，矛盾与逻辑悖论被无限放大，由此而生众多优秀作品，而在ACG的世界中，大多数情况下我们选择对其进行忽视，宁愿架构起一个美满的没有太多束缚的世界，"我们需要看到怎样的AI"的重要性远远大于"AI自己究竟想成为什么样"，事实上，谁关心AI到底在想些什么？

Stage 4 像C-3PO和R2-D2一样忠诚

——在《星战》的故事中，其他的角色都会随着时间的推移有所变化，或者变老或者死去，只有机器人C-3PO和R2-D2不仅始终出现，而且连容貌也不会改变。他们从一个星球到另一个星球，从一个时代到另一个时代，但是它们的心永远跟随着自己的主人，观众喜欢的也正是它们那一成不变的样子。

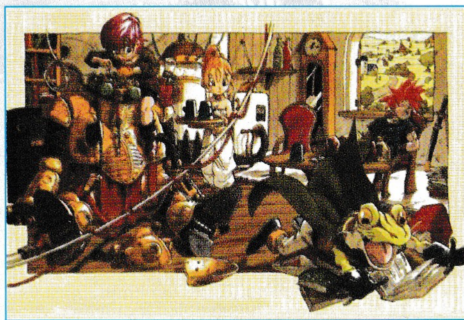


■也许只有在《星球大战》这样广阔且没有制约的世界中，作为一个机器人才能像C-3PO和R2-D2一样活的这么自在。

在时空转换，AI的发展日益成熟的时候，人类难免产生种种猜测与不安，对于人类来说，最美好的现实不难想像：每一个AI忠心耿耿，对自己的主人忠诚不已，除了尽职地履行交给他们的任务，还能有事没事说些小笑话，而我们无需作出什么承诺与奉献，因为我们是一种被称为"主人"的生物。虽然对于AI的整体发展来说这显然不是一个适合的选择，但是如果可以相互敬爱、没有纷争、得到自己的心理满足，那么忠诚如狗一般倒也无伤大雅。

在众多构成了主从关系的故事中，"《星球大战》系列"的C-3PO和R2-D2无疑是被塑造的最符合理想的机器人，C-3PO是个金属外壳的机器人，一眼看上去就是机器人生产工艺还未达到要求的产物，用以给人逗乐的作用或许远远大于其他用途；R2-D2则是人类对机器人最早的设定：圆筒型、会发出奇怪的金属声音、定期说些冷笑话、有各种机器人特有的古怪功能，总之怎么看它们都是两个铁东西，与之后"机器人越来越像人类"的潮流找不到一点关系，或许正因为如此，这两个忠诚的机器人逃过了人性与伦理的争斗，逃过了各种麻烦的纠葛，在一个可以海纳百川的世界中随意地行走在路上，丝毫没有在它们之后那些背负上了伦理和道德重担的机器人的沉重包袱。广阔且充满想像的世界是构成美妙乐章的首要条件，如果连一个狗头人身的兽人都可以成为国家的统领，那么谁会介意区区一个已经产生了人性的机器人到底是否应该存在，只可惜《星球大战》这种融合了奇幻与科幻的世界终究只是妄想。

C-3PO和R2-D2的忠诚没有带


▲《超时空之轮》中的每一个角色都曾深深地感动过我们，但是罗博的故事永远是最让人难忘的。


▲在《星球大战》之后，以R2-D2为原型设计的家庭服务型机器人也终于推出，我们完全可以想像该机型热销的程度。


▲难道你没有幻想过自己的身边出现小叽这样的电脑？

来太多的伤感，就是在《星战前传3》这部以大悲剧为基调结束的作品中，它们依旧将要面对蓄势待发的希望，但是谁都知道忠诚的背后始终伴随着一方无休无止的牺牲。被称为SFC上最优秀的作品之一的《超时空之轮》中，就有一个名叫罗博的机器人，罗博只是一个工厂的量产机器人，玩家在已经成为废墟的未来的一个废弃工厂中找到它并修好它，从此这个机器人就成为了我们的同伴。罗博不能使用魔法，虽然攻击和防御很高但是魔防极低，没有好用的合体技，还长着一个典型的R2-D2式邮筒身材，大多数时候它都是玩家的板凳队员，有时候我们觉得多它一个不多，少它一个也不少，至少比起队伍中其他性格各异，背景有趣的人来说，罗博似乎太没有存在感了一些。终于有一天我们来到一片荒芜的沙漠，这是一片需要经历难以想像的漫长时间改造的沙漠，是一个过于艰巨且不可能完成的任务，而罗博决定留在这里。之后我们穿越时空隧道，仅仅一瞬间就来到了400年后，荒土已经变成茂密的森林，罗博仍在履行着它的承诺，对于我们来说，400年的时间只不过是穿越一个时空之门，但400年的时光就是400年的时光，时间的流逝在人类或者机器面前都是同一个旋律。在整个游戏中，罗博的故事只是淡淡一笔，但同时却也是整个游戏最赢人热泪的片断之一，如果你曾经看到过罗博的身影在荒原中劳作，如果曾经让它在你的队伍中占据一席之地，或许它已经最好地证明了什么叫做"让人感动到说不出话的无私忠诚"。

不得不承认，类似的忠诚在游戏中总是表达的最为彻底，这和日式游戏热衷于将机器人塑造成"忠实、无私"的代言词有关，曾经在一个SFC上的RPG里玩到一个桥段：某间房子的主人早已经死了多年，但是他生前饲养的那条狗仍然每天守护在门口，不允许任何人踏进主人的家中。把机器人塑造成宛如一条忠狗——而且还会说话——的形象无疑是这么多年来日式RPG的主旨。《勇者斗恶龙》系列"中被称为剧情最优秀的《勇者斗恶龙Ⅶ》中也有这么一个类似的机器人：一个科学家做了一个机器人，之后自己的亲人因为这个机器人死了，科学家从此开始痛恨这个自己制造出来的机器人，但是机器人一直很忠心地照顾他，一直到他死后很多年，依然在无微不至地照顾他……相对这个来说，《幻想水浒传》系列"中和发明家主人形影不离，总是一起出现的木制机器人就未免幸运得多了，至少它现在还有个可爱的主人依靠，可以满世界跟着乱跑。

忠诚的机器人总是能赚得人们的伤感与一丝多少蕴藏着虚情假意的泪水，在主从关系之下，没有人认真幻想人类与AI可以变成平等的关系，平等的关系从不存在，伤感和失落也就随之变得缺乏价值。从理想与文学的角度来看，我们希望更多拥有自我意识，为了实现自己的目标而生存的机器人，在它的脑袋中没有主人的概念，它们像人类一样生活，像人类一样拥有朋友，自由自在不受太多约束，或许这才是真正完美的人工智能，虽然从现实的角度来说，人类不欢迎这样的人工智能。

忠诚的另一个方向

当然，上面所说的一切要和CLAMP一部名为《人型电脑天使心》的男性向漫画比起来就实在是差得太远了，在这部漫画里CLAMP塑造了一个AI已经被人类社会所接受，并且渗透到各阶层，从事各种职业的世界，而且最关键的一点是，所有AI都是俊男美女，可以成为你爱情的寄托、人生的慰藉……在这个世界中，有一个最特别、最与众不同的AI小叽，用我们现在的话来说就是全球仅有一台的稀罕货，超级AI。而她出现的惟一目的就是寻找一个对于自己来说与众不同的人，于是，当她被主角捡回家之后，充满了YY的故事就此展开。CLAMP相当聪明的一点是在这个故事中AI不是像平时那样作为机器人出现，而是作为人型电脑出现，因此少了很多对机器人的限制与束缚——虽然事实上在这些男性向动漫和游戏中，谁管她们到底是机器人还是电脑？由于AI的特殊身分，应运而生了许多专为满足男性玩家喜好的养成类游戏，像是什么"男主角在路上捡到一个机器女人，然后日复一日地教导她"，或是"男主角制作出了一个机器少女，必须教会她人类的知识"等等，尽管还是采用了AI的设定，但是走的方向已经与我们所说的相差太远。

Stage 5 像凯丽一样自由

——对你来说，人的定义是什么？是肉体的特征？是基因的数据？假如身体和脑袋都可以用机械来代替，剩下来可以将人定义为人的，只有人格和记忆这两项数据了。要是这两项数据都失去了，就应该将之定义为死。

或许这个看起来就像一个羞涩少女的凯丽让人难以和机器人联系到一起，事实上她也确实不是我们通常意义上所说的机器人。木城雪户的这部SF漫画大作《铳梦》无疑是近二十年来日本漫画人对SF世界最大的一次献礼，它所讲述的故事已经不能用一个简单的大纲来概括。这个颠覆了人类思想极限的故事，在开端方面异常老套：某一天，医生依德在废料堆中找到了一个少女的半机械残骸并用各种残旧的机械四肢拼好了她，给其取名叫作凯丽，凯丽不是一个纯粹的AI，她的大脑仍然是人类，只是经过漫长的岁月和先进的科技，身体被改造成了最适合战斗的机械身体，同时自己的记忆也渐渐流逝，只剩下对自身的迷思与不安。这就要回到上面的问题，对于我们来说，人的定义到底是什么？如果一个人失去了自己的肉体，失去了自己的记忆，她到底还算不算是一个人。在《铳梦》中，真正被这个问题所困扰的并非凯丽，因为她有自己的信念和追求，自己到底是什么这个问题会成为前进道路上的绊脚石，但自己"即将成为什么"远远比"曾经是什么"重要的多。真正被这个问题所困扰的是生活在这个世界的人们，他们费尽苦心将自己的身体换成更加耐用和强大的机械，一心一意把自己改造得长寿而又昂贵，竭尽全力爬到所谓的世界顶端，最后连自己的大脑也被改造成芯片，由人类变成人工智能，这又是一次科技给人类的绝


■《铳梦》开始于一个名叫废铁镇的地方，这里的人充满绝望，在这片绝望中成长的凯丽却自由得让人憧憬。

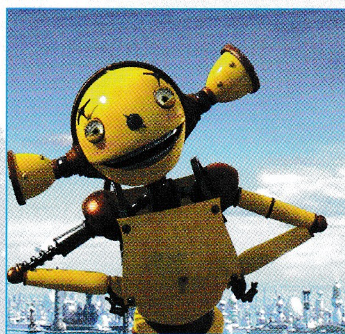


▲《豆丁机器人》中身长只有10厘米的小机器人大概是责任与自由的最佳平衡，它的目标是"为了让别人开心而冒险"。

妙反讽。摆脱身分和思想的束缚，抛弃人类带来的制约，任凭自由之风带领奔往前方的步伐，像凯丽一样自由自在地生活，或许这才是AI最完美的未来。

有无数事例可以证明，只要摆脱了人类和主从关系的束缚，AI本可以生活得更加自我，更加圆满，甚至闪亮刺目到让人无法逼视，遗憾的是，这种事多半也只能在ACG的世界中偶尔出现，永远不会形成主流，人类需要AI臣服于自己，不管是出于什么原因。所以像铁臂阿童木和阿拉蕾那样随心所欲且强大的机器人对于所有人来说都是一个梦想，只有像手冢治虫和鸟山明一样始终保有童心的人才能创造出这样的世界。不过，在阿拉蕾的连载结束之后，鸟山明接下来的一部作品《龙珠》中的人造人则不再那么被厚待。《龙珠》中的人造人是一个系列，诞生自邪恶博士手下，从一出生开始就背负了无法逃避的宿命，不过从人造人8号的追求真理开始我们就看到了鸟山明对自由的执著和不轻易放弃，直到人造人16、17、18号出现，个个都个性十足，仿佛彻底跳出了邪恶的制造者为其规划好的命运漩涡，甚至结婚生子。

在很多充满了幻想意味的故事中，机器人与人类的关系甚至早已经不再是一个值得被讨论的话题，而是像空气一般早已被所有人接受，这些故事中的机器人对于自身价值的追求则来得更加理所当然，丝毫没有一点犹豫，就好像它们已经把自己当成人类看待。《机器人历险记》或许不是一个好的例子，虽然在这个动画中，我们既能看到身为机器人所遭遇的特别经历，又能看到一个机器人奋发图强努力向着自己的目标前进的故事，但是这个故事显然太过励志且美国化，以至于更多来说它其实是一个乡下穷小子前去城市追求梦想的过程，除此





▲《机器人历险记》是个名不副实的电影，因为在影片中我们只能看到"身为人类的奋斗"。

之外什么都没有了。说到底《机器人历险记》还是关于人类的故事，只不过把人类的心换上机器人的外壳来弄出一点点新意，在人类和AI的关系方面毫无建树可言，但是它确实为我们展现了另一种生活，一种近乎理想化的生活方式。

在自由中选择束缚

《浪漫沙加 开拓者》这个多主角的游戏就曾经以一个机器人T-260g作为主角，这个机器人被一对兄妹挖掘出来并且修理好，这个时候的它完全不知道自己的任务和目的，本该可以尽情享受身为机器人的自由人生，但是每个机器人的出现都是有其具体使命的，T-260g为此烦恼不已。直到它发现自己的诞生原来是为了消灭rb3，这才消除了迷茫与烦恼，投入到自己的使命当中。在自由的面前选择责任让人为之感动，但是事实上除了责任其实没有其他东西可选，日式游戏永远不曾让人工智能拥有真正的自我，脱离了人类和人类附加给他们的任务，生存将变成一艘充满了不安和担忧的独木舟。

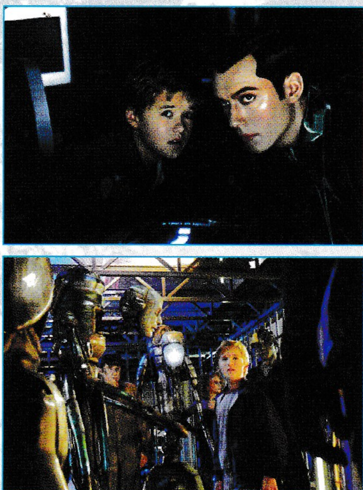
Stage 6 像皮诺曹一样成为人类

——皮诺曹去照镜子，他觉得这是另外一个人。他再看不见原来的木偶，却看见一个聪明伶俐的漂亮孩子，栗色头发，蓝色眼睛，脸快活得像过降灵节。

"在20世纪的80年代，斯坦利·库布里克就把我当作十分信赖的朋友，告诉了我一个非常美丽的故事，美丽得让人无法忘记的一个故事。我想也正是科学和人性的魅力才让斯坦利急不可待地告诉了我这个故事。他'走'了以后，我特别想完成他的遗愿。"——斯蒂芬·斯皮尔伯格

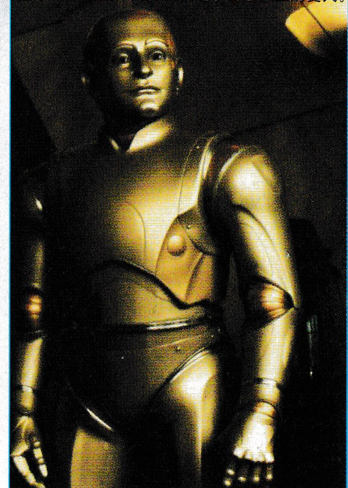
斯蒂芬·斯皮尔伯格早在1982年就买下了《人工智能》（A.I.）的拍摄权，直到2001年这部电影才真正问世，这是一部有史以来最伟大的探讨了人性与伦理的电影，喜欢的人对其顶礼膜拜，不喜欢的人对其嗤之以鼻，几乎没有人站在中间地带。《人工智能》的背景如很多科幻片一样，人类社会的前景被作了悲观的判断和假想，在这个世界中，大部分人身处饥饿之中，但是某些人依旧过着奢侈的生活；为了保证现有人口奢侈而非普通的生活质量，生育受到了严格的控制，一对夫妇甚至不能生育一个孩子；同时，人类为了节约资源而生产机器人来代替劳动力，甚至赋予它们智能和情感，重重矛盾之下，爱的概念变得含混复杂，在这个迷乱的大背景中，一个纯粹的、如同皮诺曹一样纯粹的梦想从来没有比现在更像是一个空想。





▲《人工智能》是另一个《木偶奇遇记》，但是它的结局并不美满。

懂得爱人的机器人大卫为了得到母亲的爱，走遍世界企求自己可以成为真正的人类，但是科技越是发展，人们越不知道什么叫做爱。很快，两千年就这样过去，地球上的人类已经不存在了，代替人类的是一种更加高级、科技更发达的生命体，他们发现了在冰封海底中的大卫，用克隆的方法克隆出了大卫的母亲，在这一天，大卫一直以来的愿望终于得到了满足。从人类与机器人到克隆人与更高级的智慧生命体，宏大的主题科技发



■不得不承认，《变人》就是字面意义上的变人。

展和人类道德发展的矛盾，科技的进步有时候反而造成社会的退步，什么是爱，什么是人，谁能够拥有爱，人应该怎么做？

AI这个词是一个绝妙的巧合，写成中文就是"爱"，这是一个围绕着爱的词，终生与爱有关，即便是高科技产物，看似冷冰冰也不能掩盖这个温暖的字眼。大多数时候走浪漫主义路线的人会把一切都归结于爱上，不过回到现实，没有人能够做出一个真正懂得爱人的机器人，人类自己也无法真正理解爱的意义，我们可以把爱的


■《银翼杀手》中的雷·麦考伊接下了追杀逃回地球的复制人的任务，但是在这个过程中，他自己也与一个迷人的复制人陷入爱河。

Man)中就出演了一个未来世界的机器管家安德鲁，在主人家历经了四代交替，由于长久以来和人类的接触使他慢慢学会人类的动作、语言、习俗甚至是感情，当他发现自己爱上了一个人类之后，为了能和各种特点进行编程，让机器透过程式来决定哪些关系是爱，哪些不是——但这就是人类的爱情吗？

“AI对人类始终抱有关于爱的幻想”，不知道从什么时候开始，这个想法已经变成了所有牵涉到机器人和人类关系作品的主题大纲，AI总是会在和人类接触的同时学会什么叫做爱，接下来就是人类特有的自以为是式剧情：因为爱是人类所特有的情感，所以机器人要变成人类才能真正懂得什么叫做爱。被称为喜剧之王的罗宾·威廉斯在《变人》(Bicentennial 心爱的人一起共度生命，决定将自己原本不死的机器之身由先进的手术变成有知觉的肉体，成为真正的人类，最后在垂垂老矣时和心爱的人一起离开了人世。与众多更像是迎合人类所好的剧情比起来，安德鲁这个机器人对变成人类的憧憬好歹还比较具备合理性，更让人觉得欣慰的是故事本身的暖色调主题使然，它可以通过简单的手术达到变成人类的目的。但是这样一来就有一个更加困扰我们的问题出现：难道将人类和AI隔离开来，让人类深深感觉到自己的崇高伟大及优势的标准就只是区区的肉体差别？和老鼠猩猩以及大多数动物一样成分的肉体就是人类认为自己高等的根源所在？即便这个肉体偏偏是在对人性和思想进行讨论时最不被重视的部分？当我们无法解释这已经被搅成一锅粥的问题时，问题被简单化，《木偶奇遇记》通过让皮诺曹变成人类完成最后的结局，《变人》通过一次手术圆满了安德鲁的人生和爱情，《皮诺曹3000》(Pinocchio 3000)稍稍绕了个弯，把童话世界用科技全部重新演绎，最后也还是借由“换心”让其接近人类，我们希望这就是可以将一切完美解决的方法，但是可惜它不是。

不管怎么说，人类的自恋和自私都是出名的，他们给你一个无限接近于人类的外形和内心，但是偏偏用一个种族的鸿沟将你划分在遥远的另一端。《银翼杀手》中，AI以另一种形态出现：复制人，这些复制人拥有与人类相同的智慧和感觉，甚至在体魄上更胜于人类，但它们出生的目的仅仅是为了被送往开拓外太空，在充满危险与劳累的环境中完成人类所逃避的工作，无法忍受折磨的复制人冒险逃回地球，只是为了寻求作为一个人类生存下去的方法。同样由人类创造出的罪恶还在《逃出克隆岛》(The Island)和漫画《辉夜姬》中有所表现，这两个主题几乎完全没有分别的作品把AI换成了克隆人，描述了有权有势的成功人士们克隆自己，以便生病的时候为自己提供随时可用的器官的故事。


■《逃出克隆岛》

变成人类还是逃离人类，身为一个被排除在人类群体之外的“异类”，你所面临的只有这两个选择。

你真的想成为机械身体？

纵然有这么多机器人费尽苦心想变成人类，同样有更多不懂得珍惜的人类也总是想着改变自己，变得越来越不像一个人类。

农村里的母鸡对城市里的母鸡说：“你们那里真好！”而城市母鸡也很羡慕农村母鸡，于是两只母鸡就作了一次交换。在人类对未来的幻想中，最普遍统一的共识就是：脆弱无力的肉体迟早要被日益进化的大脑所抛弃，人类将通过各种手段改变自己，追求真正的强大、真正的灵魂与肉体的统一、真正的永恒不老，这已经成为无数科幻小说的主题。日本著名漫画大师松本零士的名作《银河铁道999》中，宇宙旅行和星际殖民空前繁荣，人们通过各种渠道将自己的肉体换成机器以追求永恒的生命并与星球抗争，有一条名为银河铁道999的老式蒸汽式列车，只要坐上它就可以在终点站获得最棒的机器身体，这个充满诱惑力的未来吸引着每一个对自己不满的人。《银河铁道999》和之前提到的《铳梦》一样，是一卷宏伟的众生画卷，为了追求机器身体而失去自我的人；得到机器身体后却怀念原先温暖肉体的人；无限妄求强大直到最后已经完全不能称之为“人”的人；改造得太多直到连思想也不属于自己的人……在这个过程中，人类纷纷迷失自己，和之前希望改变自己成为人类的机器人截然相反，我们对自身的量变到质变感到空前恐慌。《前线任务》中就有这样一个让人深深感到恐慌的例子，男主角和自己的未婚妻卡莲一起参加任务的时候，卡莲被击坠，这之后就是漫长的音讯全无，直到再次相见，卡莲已经不再是原来的卡莲了，她的大脑被改造成敌军机体上装载的电脑。另一个有名的事例则是《最终幻想VII》的文森特，不仅被宝条博士改造成了不老不死的生物，甚至连自己的爱人也成了牺牲品，这种将人改造成机器的例子在游戏中并不算少，留给人的总是一种对自身异化的恐惧。



■你真的希望让心爱的人像《复制娇妻》一样成为机器人？

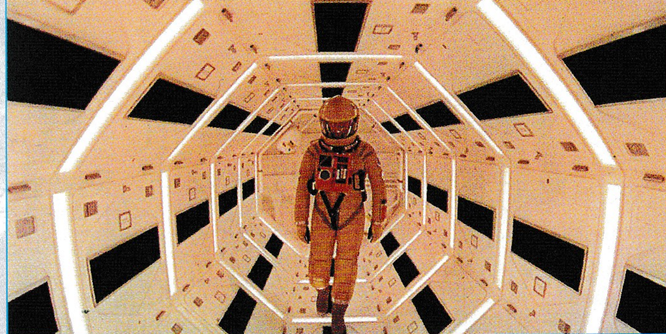
与此相比，《钢之炼金术士》中的艾尔因为“等价交换”原则，身体整个变成了空洞的机械，只留下所谓的灵魂就难免因为太不科学真实而减低了恐惧感和后怕……

很多B级片和科幻电影中也很喜欢出现类似情节，通过将人类改造成机械来最大程度达到让人畏惧的效果。甚至在一部本该是娱乐大众的轻松喜剧片《复制娇妻》(The Stepford Wives)中，妮可·基德曼踩着自己的高跟鞋和丈夫来到了看起来很完美的社区，这里的所有妻子似乎都只能用Perfect形容，无时无刻都保持一幅绝佳状态，然而事实上她们却全都是为了满足丈夫的欲望而被改造成机器人的可怜人类。

异化总是在不知不觉中不停地发生，在人类和机器中，我们的潜意识从来没有停止过选择。

Stage 7 像H.A.L一样充满野心

——由人类创造的工具，已经在逐渐摆脱人类的控制，人类控制着工具，但工具已经成为未知，2001年的宇航员比计算机更缺乏人性，他们注定是在太空中漫游的奥德塞，身无所居魂无所依，在孤独的漂流中迷失了归家的路。

■《太空漫游2001》中超级电脑向人类发起了挑战。



■《黑客帝国》，它的剧情已经无需多说。

早在1968年，人类还未登上月球的时候，斯坦利·库布里克就拍摄了《太空漫游2001》(2001 A Space Odyssey)这样一篇宏伟巨著，在这部电影中，控制宇宙飞船的超级电脑H.A.L.因为嫉妒和野心而操纵了飞船，并且开始杀害宇航员们，这是一台号称从不出错的电脑，这场在宇宙飞船中发生的叛乱揭开了人类对机器日益进化的恐慌，成为永远不会消退的梦魇。在这部电影中出现了一个不知是刻意为之还是无意发生的巧合，H、A、L的后一个字母分别是I、B、M。

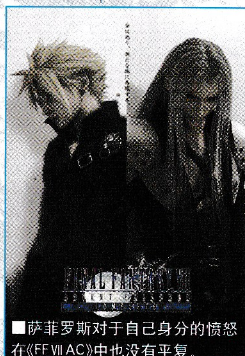
公元2029年，经过核毁灭的地球已由电脑"天网"统治，人类几乎被消灭殆尽，剩下的人类在领袖约翰纳的领导下与电脑英勇作战……詹姆斯·卡梅隆(James Cameron)在《终结者》中为人类勾画出了一个有些绝望的未来，而这也正是长久以来大多数幻想未来的作品一直致力描画的场景，我们已经在太多的故事中看到了这些人类与机器的战争，机器与人类纠缠不清的孽缘似乎永远不会终结。

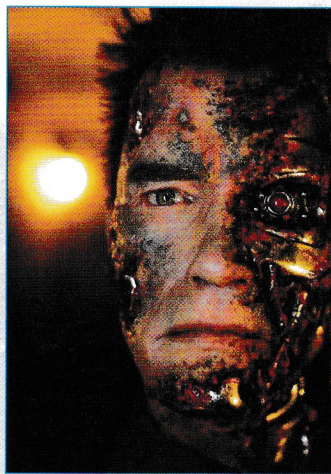
事实上，早在深蓝战胜了象棋大师后，就有人开始感到恐怕与不安，机器人威胁人类或是伤害人类的事情并非没有先例。1978年9月6日，世界上第一宗机器人杀人事件在日本广岛发生，一间工厂的切割机器突然将一名值班工人当作钢板切成肉片，而且在此之后，日本已经有11名工人死于机器人手下。英国TNN电视台的The ROBOT WAR节目，是一项机器人擂台赛事，在比赛中，机器人爱好者用无线电遥控机器人以角斗士的方式进行战斗，你在ACG中看到的譬如从体内弹出隐藏的钢臂将对手掀翻、利用压缩空气跳跃到对手的头顶撞断天线等等桥段，在这场赛事中都可以看到。如果说之前在工厂的杀人事件算是无意伤人，那么机器人竞技无疑可以称为主动伤人，在这些暴力的威胁下，杀戮机器人就如一个潘多拉的魔盒，谁都知道里面有不该被世人所看到的东西，但是最终总有人将其打开，不安越来越不可避免。

而号称SE隐之神作，由包括青山刚昌、田村由美等目前已成大家的漫画家作人设的《时空勇士》(Live A Live)就在SF篇中借鉴了《太空漫游2001》，同样讲述了一个宇宙飞船中的超级电脑突然反叛，在封闭的飞船中对船员进行迫害的故事，不过在这个故事中，破坏超级电脑阴谋的也是一个机器人，这也算是一种寄予未来的希望。在飞船中发生的电脑叛变事件相当普通，大抵是这样一个相对密闭的空间更容易让人感到无比的压迫和无助，与此相似还有《绝密飞行》等一干作品，不过让人奇怪的是，相对于机器人来说，超级电脑一旦产生真正的智能，其叛变几率远远大于被制造成人型的机器人，也许比起至少在外形上和人仍有相通之处的机器人来说，不知道究竟在想什么且面无表情——至少我们看不懂它的表情——的电脑显然更加符合"异类"这个词营造出的压迫感。当然，以人类形态对人类进行侵略与统治的也为数不少，但是在这种情况下，通常所谓"伤痛的过去"和"隐藏的真相"就会随之显露，《最终幻想Ⅶ》的最终BOSS，游戏史被塑造得最为成功的反派之一的萨菲罗斯就是其中的典型。身为最强战士的他一直以来都以人类的身分而活，直到在一次任务中接触了大量的人造人从而产生怀疑，经过调查才发现了自己的真实身世原来是一个人工计划的产物，从此对人类和自身产生了怀疑的他踏上了一条反派的不归之路，在日式游戏中，这样原本坚信不疑自己身为人类，最后却得知自己其实不过是个人工产物从而走上毁灭之路的事例不胜枚举，萨菲罗斯是其中最为成功的一个，但绝不会是惟一的一个。与此相比，从一个普通且快乐的女子高中生被无辜改造成最终兵器的千濑(《最终兵器彼女》)，面对自己陌生的身体和重大到甚至可以说莫名其妙的使命时所表现出的平和与博爱，就愈发让人感到一份丑恶中的美好。



▲以"复仇三部曲"而成名的韩国导演朴赞郁目前最新的一部电影名为《机器人也没关系》，描述了一名有妄想症的少女幻想自己是战斗机器人，因而被到精神病医院治疗，期间遇上Rain饰演的奇怪少年，他自称懂设计偷取人类灵魂的机器人，二人在精神病医院发展了一段奇幻恋情。


■萨菲罗斯对于自己身分的愤怒在《FFⅦ AC》中也没有平复。





▲《终结者3》终于出现了美貌与力量并重的女性机器人杀手T-X，这大概是男性观众看得最痛快的一次。

除了宇宙旅行的AI叛变和对自身身分的憎恨导致的疯狂破坏之外，遥远的很久很久以后也成为了人们所担心的关键，《终结者》和《黑客帝国》就描写了一个未来人类被电脑所统治的故事。人工智能已经进化成了一种生命体，它们依靠饲养人类维持自己的热能。这样的生存模式在另外一些科幻故事里也曾出现。在《终结者》中，未来的人类只能寄希望于几十年前的一个尚未出生的婴儿成为自己的救世主，全部矛盾都集中在一个之后也许会成为领导人类与机器战斗，但现在只是个普通孩子的小男孩身上，由此衍生出了三部之多的作品。而且每次的剧情都惊人得相似：未来的电脑又派了最新的机器杀手来残害救世主了！未来的人类又为了保护将来的救世主而把最强的机器战士送回过去了！围绕着一个人的战争上演了数年，惟一让人能感到欣慰的是作为正义一方的保护者也是一个机器人，这就和上面所提到的《时空勇士》一样，让人感到绝望的同时又给予希望，机器人是个充满了矛盾的产物，与此相同，人类对于机器人的想法也充满矛盾。

为叛变而叛变

尽管通常情况下我们都会为各种事物找出一个理由，譬如说《太空漫游2001》的H.A.L.突然反叛，就可以解释为是电脑自身的一种求生意识，不过也有很多情况下，电脑之所以变成奴役人的幕后黑手，就是因为它们接受并被人类的野心所影响，单纯为了叛变而叛变，没有其他商量的余地。这种说法虽然很像之前我们对于外星生物的猜测："只要来到地球，必然是为了侵略而来。"枉自用自己的思想来对其他种族进行推测很不明智，但是从某种意义上来说，倒也未必不是真理。

当一个阴谋发展到了不可阻止、难以自圆其说的时候，超级力量和超级生命都会成为最佳解释，所以在很多游戏中我们都会发现原先一直在面前晃来晃去，看起来很像幕后黑手的那个人其实不过是个工具，而最终BOSS往往是超越了我们想像的电脑网络、智能生命，最不济也得是个机器人，《银河战士》中我们一直与其战斗的就是一个巨大的AI。《重装机兵》的最终BOSS则是一台名叫诺亚的电脑，和它的名字一样，诺亚的初衷是为了拯救备受污染的世界，拯救人类，但在时光的流逝中，它逐渐获得了自己的意志，最终得出了"只有消灭人类才能拯救世界"的结论。这台电脑最让人崩溃的地方在于它怎么打也打不死，必须在打死之后回家和父亲谈话选择归隐才能看到真正的结局，曾在众多老玩家的心目中留下了深深的刻印。


▲《最终兵器彼女》中的千濑对于自身的异变并没有过多的抱怨。

Stage 8 像爱德华一样学习融入

——他的剪刀手可以修剪出巧夺天工的园艺雕塑，可以修剪出最独特漂亮的发型，爱德华在小镇上受到居民的欢迎，甚至开始出名上电视，受人邀请合作开美容院。尽管有那么多热情的朋友，看上去真诚朴实，我们还是隐约感到他的一点无措，他是属于这个世界的吗？

机器人和人类的纠葛绝不只在冰冷理智的科幻世界中打下烙印，蒂姆·波顿在《剪刀手爱德华》(Edward Scissorhands)里用宛若童话的笔触描绘出了一个与众不同的机器人，这就是被我们所熟知的属于爱德华的故事。

爱德华是一个发明家尚未完成的作品，他的"父亲"终于在没有给他一双真正的人手前匆匆逝去，却教会了他善良和爱心。他生活的世界充满了祥和与平静，一个典型的美国乡村式小镇，人们热情乐观，虽然多少有些无法消除的偏见，热情的化妆品推销员佩姬将他从山顶的古堡带到了小镇，开始了他在人间不平凡的一段经历。爱德华开始努力融入人类的世界和崭新的生活，开始对人类产生爱情和各种感情，但是机器人布满金属的冰冷躯体中孕育出的热烈爱情显然只能成为泡影，美丽的小镇看起来似乎欢迎所有生物的加入，冷峻的事实却告诉我们它仅仅只属于人类。爱德华融入人类的尝试是场错误，大多数努力融入人类的尝试也都是个错误，但是总有那么一点点的例外，就是这一点点例外让我们始终对尝试和努力仍旧抱有希望。

在任何ACG作品中，我们都会发现这种融入相对要简单许多，尤其当你遇到的是一个接受能力惊人的主角之时，《Z.O.E 2》的男主角在冰川中挖掘出了传说中的阿努比斯机体，也同时认识了机体之中的人工智能Ada，一人一机之间几乎谱写了一曲让人羡慕的人机恋……《异度装甲》系列"中的人造兵器KAS-MOS作为整个故事的核心所在，贯穿了作品三部曲中的主线。而KAS-MOS是否拥有"心"，也是整个故事的核心之一。同在《异度装甲》这个和AI结下不解之缘的游戏中，我方的同伴Emeralda也是通过纳米技术制造出的人造人。众多ACG迷心目中的女神，开创了三无少女这个流派的始祖，《新世纪福音战士》的凌波丽也是AI的一种，尽管肩负了整个地球施加的重负，却仍然不曾被关爱所遗忘。要顺便说上一句的是，《新世纪福音战士》基本是一个被AI所包围的世界，三位主角所用的机体都是由其母亲的灵魂制作而成，而控制整个第三新东京市的电脑，也正是注入了律子母亲灵魂的人工智能，至于出现的使徒和各种角色中的AI更是数不胜数，这似乎也正证明了只有在一个AI已经成为共识和普遍现象的世界中，两者才能获得真正的和平共处与相知相惜。







■剪刀手爱德华显然不适合人类社会。



■日本某酒店担任前台招待的女机器人，看起来和真人还是有所差别的，她不能行动，只能固定在一个地方来回答顾客的问题。

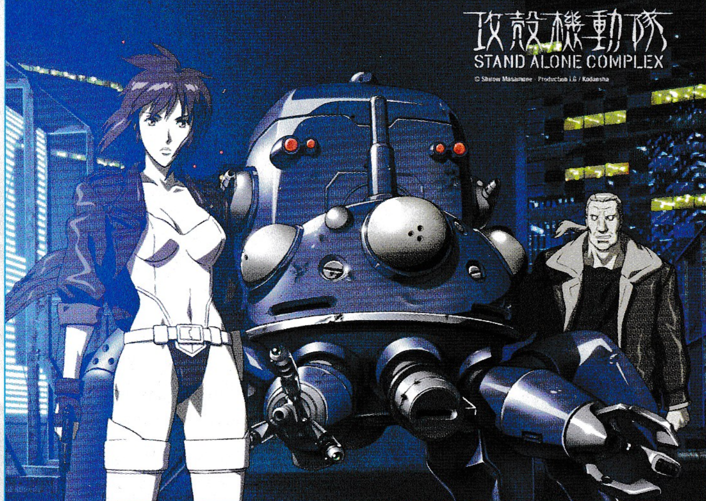
在这个过程中难免遭遇众多波折与痛苦，可是我们没有任何有效捷径可走。

用另一种形式相互融入

在AI、机械、网络与人类的关系日益错综复杂的时刻，网络为我们提供了另一个截然不同的全新形态，通过网络，人类开始找到另一个自我，发现另一种生存的形态，这种潜移默化、顺其自然的发展和演变似乎比突然出现在大众面前的AI更加平易近人和亲切，特别是在年轻的一代中，AI通常和侵略划上等号，而网络则似乎代表了人生的崭新一面。

《攻壳机动队》就是另一种人与机械结合的典型产物，作为少数几个被承认的国际电影人推崇守的名作，日本动画金字塔的顶端，诸多电影争相借鉴的蓝本，《黑客帝国》诞生的原型，《攻壳机动队》的背景简直是所有热衷于AI人士的天堂：故事发生在不远的将来，光和电子主导着每个人的生活，出现了纳米机械和生物电脑，世界已经进入另一个高科技时代，那时人类，生化人与机械共同存在，让你难以分辨。科技的发达让人的体质发生改变，人类可以舍弃肉体接受改造装上机械身体，任何一种器官甚至脑部都可以电子化，人脑也可以直接入网络。更厉害的是可以生产有自我有思想与人类没有多少差异的电子生化人。惟一可以区分人与机械的是保存在电子脑中的灵魂了，在那里才可以发现自我及人类的道德本知。人类和机械从未如此深入地交融在一起，多元化与整个社会的接受度，诸多作品中没有解决的问题，让押井守通过网络的连接作了全新的解读和构想，或许这将是对于AI或人类来说最好的融汇。

■《攻壳机动队》为我们构建了一个超越现实的未来世界。



后记

事实上，现在让我们来构想一个关于AI的世界确实言之过早，当整个人工智能的技术仍处在胚胎时期，我们又如何想像它的黄金时代。但是对于AI的幻想从来不曾停止，科幻小说作家、电影人、游戏制作者乃至漫画家，所有在脑海中曾经对未来和过去的岁月有所憧憬的人都在假设着无数可能，而曾经发生过的无数事实也证明：这些构想总有一个会成为现实。

预言者无法预知未来，但是理性的推断者和思考者总能在蛛丝马迹中找寻到即将发生的事实先兆，库布里克在人类尚未登月的时候就幻想出了刷卡式电脑等各种如今才出现在我们生活中的物品，AI与人类的未来就在这些故事中早已上演。逃离人类是一个可笑的玩笑，让我们将它彻底遗忘，在漫长的进化过程中，总会有一个人工智能与我们同在的未来诞生，只是，我们现在还不知道即将成为现实的会是哪个版本。

小编与上帝

《游戏·人》第21辑 读者调查

1. 您认为《游戏·人》应该着重刊载哪类题材的文章？篇幅如何？
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

◆不知不觉间又迎来了一个新年，在鼓乐齐鸣的元旦夜里，似乎一切都与以往并没有什么不同：庆祝依旧，开怀依旧，怀念依旧，憧憬依旧，欣喜依旧，感动依旧，加班……依旧。

◆在新年的K歌会上，某位久未发声的编辑忽然抢过麦克风怒吼了一曲《步步高》，嗓音雄浑，声调高昂，而且还是一人包揽三角，那场面真叫一个惊天地泣鬼神。唱毕后，众人连声喝彩，只是不知是谁夹杂在中间嚷了一嗓子："小霸王其乐无穷！"……



◆前些天晚上，躺在卧室里熄灯看《寂静岭》，当看到女主角被怪物包围在密室内时，神志恍惚中竟然感觉身下的整个床也在摇晃，虽不剧烈，但足够让人身临其境。大概是幻觉吧，我想，好片子都是这样的。一夜，无语。翌日清晨上班后打开电脑，跳出的第一条本地新闻是：本市昨夜地震，幸无人员伤亡……

◆整理新年相关图片时偶然发现了左边这张图片，遂放到这里作为题头图。不为别的，只因为它让饿着肚子的我足足流了半分钟口水……

湛江　黄观雄：封面的话，强烈建议换回游戏人物，反正这种画风已经延续了好几辑了，麻烦你们改回游戏人物(最好是女的)，我是认真的！

其实，括号里的话才是您的重点对吧……



▲本辑封面备选方案之一，不知是否符合您的审美品位。(笑)

上海　李迪：高三的日子，总希望每天是48小时，这样我就可以有充足的睡眠，也不会漏掉回信了……聊了那么多无知的话，也是从游人小说《昨夜星辰昨夜风》中有感而发，曾经我也想过写一篇回首我高中生活的文章，可未曾提笔就觉得这个工程太浩大，绝大部分是由于我能力不及，也有可能是它只可意会不可言传。对于高考，我不想多说什么，既然你改变不了它，那就只有去面对它。作者笔下的主人公是幸运的，也可能是悲哀的，因为她无论怎样最终都要去面对社会这个大学堂，这个学堂与学校中的不同，你永远领不到它的毕业证书……我想得越远就越觉得未来无法预测，离开了学校我真的可以在社会上立足吗？我未来的生活会怎么样？我会走上哪种人生道路呢？我默默思索，却无法得出答案，也许是我想得太多，但我实在很不喜欢这种未知的感觉。

一篇游人小说能引起如此深刻的共鸣与思考，本身便足以证明它的成功。李迪是我们的老读者了，现在看来他也终于步入了残酷的"除夕晚上不上晚自习，初一早上不上早自习"的高考冲刺阶段(笑)。在预祝您以及所有高三读者大考顺利的同时，我还想对您说的是：为未来迷惘对于现在的你而言毫无意义，未知固然让人不安，但也充满了无数的奥秘与机遇，你无需刻意去寻求答案，相信我，水到自然渠成。雏鹰永远不必担心第一次飞离巢穴后会坠落山谷，因为它注定属于蓝天。

Email　masato：各位小编好，我最近想写《生化危机5》的小说，不知道你们有没有兴趣登，还有投在哪个栏目？以及理想的字数？就是字数你们希望控制在多少才合适，望给予解答。

……OK，你写吧，我们会考虑转交给Capcom作剧本策划参考的。



■所谓同人，就是这么来的……

吴江　马小平：最近天越来越冷了，即使是在南方，早上从暖被窝里爬起来赶去上课也是件很困难的事。这不，今天大早的这课，才来了十几人。老师终于忍无可忍了，点名伺候，幸亏我来了(哦耶)，于是，得意之余开始给小编回信……

"选修课必逃，必修课选逃"——唉，大学的生活果然是幸福得令人发指啊，再看看前面上海的李迪同学，不禁感慨果然是一种米养百样人呢……

Email　张诗元：斯内克和山姆·费舍尔谁厉害？

这个……自由高达和擎天柱哪个更狠？



南京　陈果：刚才父上打来电话激动地说他上网去查了PS3的相关资料，我则在不停地重复一句话"千万不要急着买哦要等降价"，有种自己是家长的感觉—___—|||b

时代果然已经变了……

广州　梁伟雄：上辑《游戏·人》中有一篇文章说到"什么人玩游戏，什么人做游戏"，我的感觉是有点可笑，中国人实在是太迷信了，而这种迷信又是多方面的。例如那些游戏公司请策划竟然也要看学历，虽然学历高的也有不少是玩游戏的，但更多的时间却用在学业之上，这样的人能有多了解游戏，更加别说策划了，所以一直以来中国制作的游戏都是抄来抄去的，实在令人无奈。而像我这样有策划原创游戏能力的人却因为学历问题而被拒之门外，只能继续两眼放光。

的确，有学历的人未必有能力，但有能力的人却未必是最适合的人。游戏策划是一个工作团

队中的灵魂人物，他不但需要有非凡的创意与想法，还应当具备良好的沟通能力与足够的凝聚力。就目前的您而言，“中国制作的游戏都是抄史料的”这种一竿子打翻一船人的评论实在让人不敢苟同，至少我认为一个合格的游戏策划不应当以这种贬低他人劳动成果的方式来抬高自己的观点。您现在所欠缺的，既不是学历，也不是想法，而是对自己的自省和对他人的尊重。

上海　蒋昊：某日闲逛，路过平日经常买《掌机王》、《游戏城寨》和《游戏机实用技术》的书报亭，看到了这期的《游戏·人》，由于在UCG上看过此次的封面，当时就觉得很靓丽，恰巧也想尝试一下新刊物，就购入了一本。经过几天的阅读，我深深地被如此一本游戏书却又不是游戏书的书吸引了(好拗口……)，但的确是这样的。原本我就非常喜欢看那三本杂志中的文章，没想到如今专门有一本整合了这些内容的书摆在我眼前，真是觉得相见恨晚啊！为什么我前几期就没看到呢？(自责ing)总之，我认为《游戏·人》只要保持自己的风格就是最好的，很庆幸从这期起认识了这样一本杂志，以后我会继续支持你们的。

“一本游戏书却又不是游戏书的书”……呵呵，虽然确实有些拗口，但如此直接了当地评价《游戏·人》还真的是非常贴切。一本定位在弘扬游戏文化之上的杂志，想为大部分读者们展现出来的就是这样一种效果，只要您对游戏怀有兴趣，无论所知深浅，都会在《游戏·人》中找到自己喜爱的亮点。感谢您的支持，《游戏·人》未来要走的路还有很长很长，让我们彼此鼓励吧！

杭州　葛薪：《天与地》我看了两遍，作为一名动作游戏爱好者，《无双》和《BASARA》在我心目中都是神作，都难以割舍。文章作者作为《无双》骨灰级玩家，并未以粉丝的眼光与《BASARA》大打口水仗，反而是相当认真负责地挖掘《无双》中的缺点与不足，并从《BASARA》中找到了许多优秀乃至超越《无双》的要素进行深刻反思，勇敢地对自己热爱的游戏展开批评，正所谓“爱之深，责之切”，从文中深刻的分析中我们体会到了作者不辞辛劳撰写本文的良苦用心：“正因为太爱你了，所以才会生你的气。”相信此文若寄去日本，制作公司光荣也会自我检讨一番吧。

其实……这个专题的策划初衷本来是打算约作者山影院岚三郎写一个《无双》VS《BASARA》的“战国PK”，然而最后却被这厮弄成了《BASARA》方面军的大屠杀……对于此等督稿不力的事件，我们也会自我检讨一番的。-v-b



昆明　郭航宇：第20辑封面有点吓人，第一眼看上去还以为是某言情小说，但是“游戏·人”三个大字还是让我做出正确判断“买下它”。

这……如此清纯可爱楚楚动人我见犹怜如出水芙蓉一般的手绘小萝莉居然会被看成言情小说封面……是该说这封面绘制有误还是该说这位同学你课外读物涉及面过广呢？－ －+

柳州　陈嘉：众小编：你们好吗？我很不好，因为我很受伤，而且伤得很严重——内心的。原因是我家大傻失踪了，它是我家的一只杂色猫，生性好动，价值300多元(先后咬伤过3个人)，但早上它出去后就没回来过，于是我和猫太(大傻这只猫的太太)一起去找它。但最后，只看见大傻静静地躺在草坪上，旁边有半只死老鼠。猫太走近它，舔了舔它，又推了推它，但大傻依然那么安详。我摸了摸大傻的身体，说：“猫太，大傻它不会再醒来了，我们把它深埋了吧。”而猫太在我挖坑时却默默地离开了，到目前也没回来。天啊！我还有什么不能承受之痛啊！还是祝猫太一路走好吧。猫太，一定要平安健康，大傻，保佑我中奖吧！



请参考一下《唐伯虎点秋香》中“谁敢比我惨”那段……您的改编水平还未够班啊。

昆明　马克：日语部分中的繁体汉字能不能不用简化字——用了简化字的这哪还是日语？日本人看不懂，中国人会日语的看了想笑。这种让人看了觉得别扭的东西会是日语吗？

抱歉，新闻出版署和国家语言文字工作委员会颁布的《出版物汉字使用管理规定》中明文规定：在《简化字总表》中被简化的繁体字不得出现在出版物中。请见谅。

北京　李川：仔细回忆杂志内容，无论是每篇文章还是整体，感觉都很好，所以直接谈一些我在看杂志时的一点困扰。每辑中总有一些比较专业的文章，相信应该是考虑到有不同层次的读者阅读才有此选择的。我就是比较喜欢这类文章中的一个，可再喜欢我也不是搞这个专业的，所以看起来有些累。比如《擎天巨神的霸业》，文章让我很充分地了解了微软以及Xbox的内幕，可是看完之后回头一想却什么也想不起来。这就暴露了一个问题：没有重点。或者说，如果在文章中插入一些关键词解释，或者段落小结的话一定能够帮助读者更深入地理解。

感谢您的建议。其实，文章的专业性与通俗化是我们一直在注重调和的矛盾之一，虽然在不断的摸索中我们已经找到了许多方法经验，但依然还有不尽如人意的地方，您说的情况应该就是一个典例。我们今后一定会更加关注这方面的改进，同时也希望您继续来函监督！

重庆　张理力：话说2006年最无厘头的涨价，莫过于这次邮费本埠从5角涨到8角，外埠从8角涨到1块2了，这些该死的垄断行业，再怎么也得先开个听证会吧……倒不是舍不得这几角钱，就是这种做法让人十分不爽。

不理它，gamers@263.net随时恭候各位大驾。

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19～21辑，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部(收)
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话　0931-8674805
Email　gamers@263.net

本次为读者准备的礼物



在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十二辑将公布中奖者名单。

游戏·人 第20辑 中奖名单

Nintendo DSL掌机获得者
杭州浙江传媒学院　葛薪

获得Levelup主题T恤的读者

上海	傅必亮	昆明	马　克
昆明	郭航宇	吴江	马小平
个旧	郭雅丹	哈尔滨	彭　磊
湛江	黄观雄	上海	钱　凯
惠州	黄　晟	西安	王兴亮
上海	蒋　昊	广西	姚　健
上海	李　迪	北京	殷　悦
广州	梁伟雄	泉州	曾峻海
常州	刘　辛	重庆	张太林
贵州	罗　磊	蚌埠	张　宇

《游戏·人》第21辑音乐CD介绍



苦等，死等……年末的游戏大作狂潮终于到来了，读者大人，你们已经通关多少了？当然要全都玩过是不太现实的，小五最近也才开始《蓝龙》而已……不过好在还有游戏音乐听，而且年底的音乐，嘿嘿，质量还真是不俗呢！小五也终于能舒一口气、大叫一声："歌荒的日子，咱们再见吧！"

如果各位还在忙于疲惫的工作和紧张的温课中，没能有机会品尝新鲜热辣的大作盛宴，那干脆就和小五一起来享受这道年底的游戏音乐大餐吧！希望本次的CD你能喜欢！

■ 五味子

流行游戏歌曲集



01	Calling to the Night	《潜龙谍影 掌上行动》Ending	3:13
02	Justice to Believe	《荒野兵器Ⅴ 先驱》主题歌	5:02
03	NEVERLAND	《召唤之夜4》主题歌	5:08
04	光与影	《世界传说 光明神话》主题曲	4:47
05	SWEET SWEET SWEET	《索尼克》主题曲	4:41
06	Rising Sun	《圣剑传说4》特典收录曲	2:15
07	Burning Spirits	《圣剑传说4》特典收录曲	4:24
08	风云无双传	《真三国无双BB》主题曲	4:50
09	水边(钢琴版)	《蓝龙》背景音乐	1:57
10	我的眼泪和天空	《蓝龙》插曲	5:38
11	Happy Birthday	《蓝龙》插曲	4:24
12	BAD BUT BAT	《蓝龙》插曲	3:23
13	Eternity	《蓝龙》插曲	3:52
14	Blue Dragon Main Theme	《蓝龙》主题音乐	3:18
15	水边(管弦乐版)	《蓝龙》背景音乐	3:30

1 Calling to the Night

演唱：Natasha Farrow

through the Night, to the day
when everything is gone
carry the soul away from the dryness

in the sun we see, fighting over lives
all our dreams and wishes
we send home for safe keeping
fighting for what's right

calling to the night, to dream
forget it in the light
waiting for a storm to rise
feel the isolation fleeting

calling to the night, to be, or not to be fighting here
leaving without you, leaving my soul behind
calling to the night, for loves a foreign crown fade with time
calling to the night, for loves for every single life
all the ashes of men remain as a perfect memory
calling to the night

(but) the heart will remain, as a silhouette of time
hear the ringing echoes in the splitting horizon
calling to the night

从黑夜，到白天
当一切都已逝去
从干涸中带走灵魂

在阳光下，我们舍命相搏
我们所有的梦与希望
都送往故乡
为正义而战

黑夜的呼唤，梦的呼唤
在光明中忘却
等待风暴的到来
感受飞逝的孤独

黑夜的呼唤，是否在这里战斗
没有你，我的灵魂已经不在
黑夜的呼唤，为了随时间消逝的王冠
黑夜的呼唤，为了每个生命的爱
所有人的灰烬，都能引起很多的回忆
黑夜的呼唤

但内心还会保留，好似时间的轮廓
聆听地平线传来铃音的回响
黑夜的呼唤



距离上一次听到《MGS》的主题歌，那就要追溯到《MGS3》了，较于听起来有点邦德式的《SNAKE EATER》，这首《Calling to the Night》无论从意境还是曲风上都有了很大改善，听起来稍微现代了一点了……轻柔的萨克斯在夜色中缓缓响起，很容易就能感受到本作SNAKE心底的那份无奈与沧桑，呼唤你的只有那无尽的黑暗么？

2 Justice to Believe

作词：水树奈奈　作曲：上松范康　编曲：上松范康

love… it's in my justice

棘の城　深く閉ざされた
真紅の花　凛と咲き夸る
隠せない　君を探してる

錆び付いた伤迹は确かな瞬间—じかん—でかき消して
息冲く鼓动で影—やみ—を击ち抜いてく

ガラスの虹を浮かべた砂の上
幻想—あした—を返うより
そう…ただこの手で强く君を抱きしめる
远くで煌めく希望—あさ—に怯えずに
すべてを见せるなら
微笑んで示してく　滚る心を
仆の行くべき道を

梦の中を迷い泳ぐように
もがいてる　身动きもできず
薄れゆく记忆辿ってる

纯粋な决意さえ　ため息何度も空を切る
本当は气づいてる　坏したい本能—现实—

近づく限界—终わり—を告げる白い雨
空虚—安らぎ—振り拂い
そう…ただこの手に强く君を刻みこむ
よく似た景色を广げ怀かしむ
逃げ场所なんていらない
立ち向かう　嘘のない真の幕开け
君がそこにいるから

これでいい知れぬうちにかけていた恶い暗示
优しい君に甘えていた
大切に绊胸に步き出す
美しく燃える让れぬ想い
今度は君に届けたい

ガラスの虹を浮かべた砂の上
幻想—あした—を返うより
そう…ただこの手で强く君を抱きしめる
远くで煌めく希望—あさ—に怯えずに
すべてを见せるなら
微笑んで示してく　滚る心を
仆の行くべき道を

水树奈奈的声音总是有一种中空外强的感觉，外表听起来热血，但中心却缺少着什么。不过这首《Justice to Bellieve》似乎是作出了制作人想要的气氛，其实现在挺怀念《荒野兵器》那股"西部风"的。

love… it's in my justice

棘之城 紧紧地闭着
深红的花 凛然地盛开
不要隐藏 我在找你

触摸锈住的伤痕的瞬间 时间 完全消失
喘息着抖动着，将黑暗除却
将玻璃彩虹漂浮在沙上
幻想 我 将你歌唱
是啊…仅仅用这双手将你紧紧地拥抱
远处辉煌的希望 早晨 让人害怕
如果发现了全部
微笑着表示 沸腾的心
我必须前进的道路

像是在梦中迷茫的游泳
挣扎着 身体也不能活动
寻觅着渐渐淡薄的记忆

纯粹的决心 叹气好多次切裂天空
真的发现了 破坏的本能 现实

越来越近的界限 结束 告白的白色之雨
空虚 安乐 抖落
是啊 只是用这双手将你刻上
眼前展现出的似曾相识的景色令我怀念
不需要逃避的地方
打开 面对着的没有谎言的真实之幕
因为有你在那里



"这样就好"不知不觉出现的不好的暗示
我沉溺在你的温柔之中
最重要的羁绊在心中起程
美丽地燃烧着的 不能出让的思念
现在想要传达给你

将玻璃彩虹漂浮在沙上
幻想 我 将你歌唱
是啊…仅仅用这双手将你紧紧地拥抱
远处辉煌的希望 早晨 让人害怕
如果发现了全部
微笑着表示 沸腾的心
我必须前进的道路

3 NEVERLAND

作曲/编曲/作词：藤田千章　演唱：松泽由美

どんなボクをフツウっていうんだろう
考えていたら答えに诘まったんだ
どんよりした空のようなキモチが
いつまでも拭い切れないんだ

幼い顷の宝物が昙って光を失ったのは何故

乐园じゃきっと烟が立ち　めても
花は枯れたりはしない
乐园はもっと眩しくて暖かな幻
偶然じゃなくて
ボクがボクとして
うまれた理由がある

ホントのこと 探してはみたけれど
现实には全てが歪んでいた

自分さえ良ければいいんだと 分かったふりして目を逸らすのは何故

乐园じゃきっと伪りや饰りでは
梦が形にならない
乐园はもっとゆるぎなく稳やかなはず
爱情がただのキレイゴトにしか
映らない时代を变えよう

乐园がやっと远くに现れても
雨が激しさを增す
乐园にもっと近づいてときにはじめて
暗夜の星に
ボクは气づくだろう
过去まで耀くだろう

什么样的我才能被称为普通
即使考虑也无法回答吧
怎么样做才能让天空一样的心情
永远擦不掉

为什么小时候珍爱的宝物会失去光芒
乐园中也一定浓烟弥漫
花不会枯萎
乐园也更加谜幻温暖
并不是偶然
我 有作为我
而生的理由

如果探寻真理的话
现实就全部歪曲了

为什么明白自己好就行了 还会偏开目光

乐园一定是用假来伪装
梦成不了形
乐园会更加摇曳没有平静
爱情只是一个美丽的故事
改变不会调和的时代

乐园终于出现在远方
降下暴雨
乐园开始在近些的地方出现
黑夜的星星之上
发现了我吧
过去的光辉

"《召唤之夜》系列"的背景音乐一般都属于相当耐听的那种，系列的音乐负责人藤田千章在本次依旧显示出不俗的水准。OP《NEVERLAND》非常有游戏的特色，凭借着演唱《圣斗士 冥王篇》主题曲一炮走红的松泽由美在这首歌的演唱中也保持着较高的水准。

4 光与影

作曲/作词/演唱：植村花菜　编曲：泽近泰辅

流した泪はいつの日か あなたの笑颜强く辉かせるから

谁にも言えない悲しみを 一人で抱えて来たんだね
孤独も不安も寂しさも 心に闭じこめて

眠れぬ夜を 缲り返して
探すよ 答えが 见つかるまで

何度も何度も质いて 立ち上がる度 きっと强くなってる
どんなに苦しい时だって 心のままに进んでいけばいいから

枯れるほど泣き明かした夜 热い睑に秘めた誓い

步き出せる力に变えて 信じて踏み出そう

迷った时は 无理しないで
ルールは 自分で 作ればいい

新しい季节を感じて 光と影に そっと瞳を开く
流した泪はいつの日か あなたの笑颜强く辉かせるから

新しい季节を感じて 光と影に そっと瞳を开く
流した泪はいつの日か あなたの笑颜强く辉かせるから

あなたの笑颜 强く辉かせるから

首先要做一个更正，在19期CD中所送出的《纸飞机》是《世界传说 光明神话》的插曲，而这首《光与影》才是本作的正牌主题曲！曾经为手机版"《传说》系列"的《平民传说》演唱主题歌的植村花菜，在这次包揽了《世界传说》两首歌曲的创作和演唱，而这首《光与影》也与较早的那首插曲有了明显的进步，歌曲中的元素明显增多，演唱的细节以及尾音的处理都能听出来植村的努力成果。

那些日子流下的眼泪 被你的笑脸照耀

不对任何人诉说的悲伤 一个人背负着走到现在
孤独 不安 寂寞 封闭在心中

睡不着的夜晚 一夜又一夜
探寻着 直到找到答案

一次又一次跌倒 爬起来 肯定能更坚强
无论多么痛苦的时候 只要按照意愿前行就好了

仿佛枯萎一样哭到天亮的夜晚 发红的眼睛中隐藏着的誓言

变成行动的力量 踏出坚实的一步

迷惑的时候 不要蛮干
自己制定规则就好了

感觉到新的季节 光与影中 偷偷地睁开眼睛
那些日子流下的眼泪 被你的笑脸照耀

感觉到新的季节 光与影中 偷偷地睁开眼睛
那些日子流下的眼泪 被你的笑脸照耀

被你的笑脸照耀

5 SWEET SWEET SWEET

作曲：中村正人 作词：吉田美和 演唱：DREAMS COME TRUE

起伏着的细小的胸膛 被吻染湿的嘴唇
都只是为你而存在的
静静的隔着射来的月光摇曳
降下来的 天使的梯子
微亮的天空 染满房间
背上的波浪在震动
牵在一起的手和手 不要分离
贴在一起的两人 不要分离
时间就这样停止
没有终结 只有两个人的SWEET DREAM

渐渐浮上的轮廓 变成风的吐息
在月光里 变得清晰 张开双臂 把你包围
使你不会暴露在黑暗之中
牵在一起的手和手 不要分离
贴在一起的两人 不要分离
时间就这样停止
没有终结 只有两个人的SWEET DREAM

牵在一起的手和手 不要分离
贴在一起的两人 不要分离
时间就这样停止
没有终结 只有两个人的SWEET DREAM

小さな胸のふくらみも KISSで濡れたくちびるも
ただ あなたのためにだけ
静かに揺れる肩越し 细く射してる月光
降りてきた 天使の梯子
部屋を染めてる 薄暗の苍
背中の波が 震わす
重ね合う手と手 解かないで
ふれる胸と胸 离さないで
时を止めて このまま
终わらない 2人だけの SWEET DREAM

浮かび上がる轮郭 风になってく吐息
月光に 冱えて行く
腕をのばして あなたを包んだ
暗がさらわないように
重ね合う手と手 解かないで
ふれる胸と胸 离さないで
时を止めて このまま
终わらない 2人だけ の SWEET DREAM

重ね合う手と手 解かないで
ふれる胸と胸 离さないで
时を止めて このまま
终わらない 2人だけの SWEET DREAM

这次的《索尼克》就不评价了，不过作为15周年的纪念作品，主题曲当然还是由DREAMS COME TRUE(美梦成真)操刀制作。这首也是中村正人与吉田美和早在一年前就开始进行创作的歌曲，无论如何，陪伴我们一路走来，是美和温暖而动人的歌声及深触人心的歌词，是中村正人最感人的美丽旋律，这是永远不会改变的。



6 Rising Sun
7 Burning Spirits

《圣剑传说4》是回归的一作，从它的音乐就能听到了，特典附送的那首《Rising Sun》是否会让你想起过去的那些快乐时光？在音乐的制作阵容上，金奖配乐大师坂本龙一所创作的主题曲，以及系列作音乐创作者伊藤贤治与关户刚、祖坚正庆、仲野顺也等众多音乐创作者所合力创作的所有游戏配乐……可以期待一下即将发售的4CD原声集了。



8 风云无双传

演唱：影山ヒロ

影山＋无双，这个组合可以热血到什么程度呢？比较遗憾的是这首歌的速度感不太强烈，那种在千人中博杀的感觉好像有些迟缓……



在两个神手掌上跳动的音符

植松伸夫×坂口博信

植松伸夫，坂口博信，可以说是在各自的领域内都达到神级别的人物，此次聚首再度合作，不能不让玩家和乐迷们翘首以待，《蓝龙》是神作，《蓝龙》是神作！一下就送上两位神级人物的对谈，和着他们的作品一起欣赏吧。

Blue Dragon Original Soundtrack
制作人：植松伸夫
发售日：2006年12月13日



只有两人的举杯欢谈

植松：来，干杯。
坂口：干杯！
植松：我们俩有多少年没一起喝过酒了？从什么时候起的？
坂口：6年？
植松：从《最终幻想Ⅵ》之后啊。
坂口：我是第一次来这家店，你很熟么？
植松：这里离我家不远，也就一两站地，星期日我偶尔会来“自由之丘”这里喝上两杯啤酒。
坂口：这样啊。离办公室也不远吧？
植松：离办公室大概十分钟左右。这阵子不是在做《蓝龙》么？
坂口：是啊是啊。
植松：回家的时候我就提议要不要来喝一杯，结果大家都很喜欢这里(笑)。后来《蓝龙》的开发成员就经常在这里出现了(笑)。
坂口：那从今天起也把我算上吧(笑)。不过大家都问我为什么会来自由之丘(笑)。
植松：因为大家没见你来过。噢？那不是编曲边见老师么。
边见：啊，两位好。
植松：今天你怎么来了？
边见：来喝一杯。你们二位……好像在聊天啊？
坂口：这也算是工作啊(笑)。
边见：那我打扰你们了。等你们谈完了一起喝一杯吧。(转身离开)
植松：咱们只是偶然遇上而已吧(笑)。

9 水边(钢琴版)

始动

坂口：我是怎么拜托你来作曲的？是什么时候？
植松：感觉你好像很客套似的。
坂口：哈哈哈。
植松：你问我能不能给你帮个忙，说得很客气。我就说，让我像平时一样做就可以了。其实你不用那么低声下气的。
坂口：是那样么(笑)？不过那时候我挺激动的。
植松：唉？
坂口：说实话，我没想到你能把音乐全写了。但我非常想要你的音乐。饱含着“鸟山能量”的《蓝龙》一定得配上植松的音乐才行。后来有一天，我们这里的田中(ミストウォーカー(坂口的公司)·制作人)说你要自己把所有的音乐都写了，当时我激动得都哭出来了，真是太感谢你了。
植松：哪里哪里，我也要谢谢你。
坂口：我感受到了你的良苦用心。
植松：总之我们都经历了很多事，还从某公司辞职了……(笑)。
坂口：这可是我们从某公司辞职后的第一份工作(笑)。
植松：说得没错。
坂口：那是我们用心制作的时期。你把自己的公司定名为“SMILEPLEASE”，踏出了新的一步，也许反而会更好。那时我正好开始了《蓝龙》，而你能来就是如虎添翼。
植松：不知这么说是否合适，我觉得我的宿命就是与《最终幻想》紧紧连在一起的，不管到什么时候。
坂口：大胆地说吧(笑)。
植松：当然那些都是很美好很愉快的回忆，不过我也喜欢平静安宁的音乐，还想去尝试一下流行音乐……
坂口：说起来昨天我遇到天野老师(天野喜孝)了。
植松：是吗？
坂口：我们好久都没见面了，一开始都挺沉默的，可一看到《蓝龙》的预告片，就“真好啊，真厉害”地说个不停了(笑)。这游戏果然会给人一种像《最终幻想》一样严肃的印象吧？
植松：大概吧。
坂口：音乐和动画也挺让人吃惊的，他说这游戏肯定有意思。

植松：能大卖吧(笑)。
坂口：哈哈哈。
植松：真是不错啊。这次的工作也挺有意思的，我觉得特别自由。不过钱也没少花(笑)。
坂口：没有那回事，其实我什么也不知道(笑)。总之，每首音乐都非常沁人心脾，都能让我涌出该放入某个情节中的感觉，让我变得很安宁平静。
植松：那可真是太好了。
坂口：没有一首音乐让我觉得不好用，每首曲子都很容易让我接受。
植松：至今为止我也写了不少游戏音乐了，有我喜欢的，也有不喜欢的。
坂口：写了那么多啊。
植松：《蓝龙》里有不少我喜欢的音乐。
坂口：我想一个人待着的时候，就会去酒店的游泳池里游泳。由于周围没有人，我就放了一天《蓝龙》的音乐，像《水边》之类的。结果酒店服务生听后，就问我这是什么音乐呢。
植松：真的啊？(起身)
坂口：他的意思是这首治愈系音乐是谁写的。
植松：那我也要去那里(笑)。
坂口：那酒店里一定会播放音乐的，我觉得他们是想用我在那里放的音乐。
植松：真的？太棒了。
坂口：不过能被那音乐治愈啊。如果出OST的话，把治愈系音乐和狂暴系音乐分开来听，也是一种乐趣。
植松：这次有不少音乐是现场录制的，所以很有治愈心灵的作用。
坂口：这回有不少现场录制的音乐。
植松：游戏里很少有这么多现场录音的。
坂口：洞窟里的音乐都用管弦乐团演奏，我都觉得奢侈(笑)。那首音乐响起时的画面也非常丰富，光影舞动，反射在海底洞窟的水面上，闪闪发光，再配上那管弦乐，真让人觉得那不单是一个画面而已。
植松：中山君的管弦乐编曲也很好。
坂口：治愈系音乐很好听，狂暴系和吉他也非常不错。
植松：这次的吉他并不是合成进去的，而是由边见老师演奏的，内置音源的完全没法比。



《我的眼泪和天空》《HAPPY BIRTHDAY》

植松：歌曲也不错啊。一共几首？4首？5首？
坂口：加上最终BOSS一共是5首。每首都有歌词。
植松：《HAPPY BIRTHDAY》虽然很普通但我非常喜欢。
植松：我也很喜欢。
植松：虽然不会红起来，但我就是喜欢，是一首很直接，没什么目的性的歌。
坂口：嗯嗯。
植松：特别是《我的眼泪和天空》和《HAPPY BIRTHDAY》，总想以后也能在什么地方演奏。
坂口：《Stevie Wonder》好像也有一首《HAPPY BIRTHDAY》吧？
植松：Happy birthday……(吟唱)
坂口：我第一次听的时候，就想过要是能配上自己的曲子就好了。
植松：原来如此原来如此。
坂口：以后我也要常用那首歌。
植松：真的啊？
坂口：谁过生日时唱的《HAPPY BIRTHDAY》就是指那首歌，生日快乐，简单易懂，而且心情舒畅。
植松：嗯。
坂口：有那种原创的曲子太好了。
植松：这是我第一次用这种手法创作音乐。我喜欢的，确实"Happy birthday"这句话没有在歌词中出现。
坂口：我也不想让那句话出现，不然就变成"Happy birthday"了，那就是另一首歌了。
植松：用Happy Day，还有Your Birthday真是太好了。
坂口：Happy birthday，对你来说就是Your Birthday，而对于大家来说就是Happy Day，意思就是"大家快乐因为是你的生日"。
植松：你又想到了(笑)。
坂口：因为那是所有人都会幸福的日子。
植松：真是不可思议，你写的歌词不是专业词作者的歌词。
坂口：啊哈哈。
植松：字数和韵脚都不是那样的。
坂口：不会吧。
植松：但是很有意思，非常有趣。
坂口：啊——
植松：专业的都会依照模式来填词，所以总是能写出85分以上的东西来，但那些东西总是差不多，没什么特别的。比较特别的，也就是有个性的东西就不能按照套路来做，必须要打破原有的套路，独树一帜。
坂口：对了，你写完《我的眼泪和天空》时，我太太都哭了。
植松：又来了(笑)。
坂口：真的哭了。那简直是一首镇魂歌。我岳父过世了，你按照我写的歌词谱曲的时候，我太太听了就说你果然很了解我。
植松：真是好得有点过头了(笑)。
坂口：是真的(笑)。
植松：确实，一个人在车里听的话一不小心就会哭出来。
坂口：我现在都要哭了……真的要哭出来了……
植松：要想自己写的音乐获得好评，首先要感动自己。
坂口：哦！希望这首歌能收录到卡拉OK里，那时我就能证明，卡拉OK的分数是不能打动人心的。

10 我的眼泪和天空

作词：坂口博信 作曲：植松伸夫 演唱：川澄绫子

坏れた蛇口 穴のあいた水风船
泪が 止まらない时を 永远と感じる

消え去る枯叶 土に返るぬくもり
胸が 缔め付けられて 时がとまる

あふれた泪は 大きくなって
川になって 海になって

星になって 空になる
手の届かない 宙になる

ひとりきりで屈む
气かつけば水溜り
泪かもう一粒
音だけが闻こえる

消えゆく夕日 深い青に戻る
心が 冻りつくように 想いかのびる

こぼれた泪は 见えなくなって
土になって 森になって
星になって 空になる
どこまでも远い 宙になる

あふれた泪は 大きくなって
川になって 海になって
星になって 空になる
手の届かない 宙になる

坏掉的水龙头 破洞的蓄水囊
眼泪就像永不停止般流淌个不停

落叶归根 化为点点尘土
心如刀绞 时间仿佛停滞

夺目而出的眼泪 越流越多
汇聚成川 汇聚成海
化作繁星 化作夜空
变成了双手触摸不到的宇宙

独自一人伤心
突然发现身处泪之池中
只能听到
下一滴眼泪落下的声音

夕阳西下 暮色再度来临
心若冰结 感情却在延伸

抛洒而下的眼泪 消失不见
融入大地 融入森林
化作繁星 化作夜空
变成了远离喧嚣尘世的宇宙

夺目而出的眼泪 越流越多
汇聚成川 汇聚成海
化作繁星 化作夜空
变成了双手触摸不到的宇宙

11 Happy Birthday

作词：坂口博信 作曲：植松伸夫 演唱：川澄绫子

永久に咲く 花と光
今日のために 探しだそう

あふれるどの 风とやさしさ
君のため 见つけだそう

HappyDay この一瞬に
YourBirthday 心を赠る

いつもある 胸の高鸣り
特別な 音に响く

HappyDay この一瞬に
YourBirthday 心を赠る

HappyDay この一瞬に
YourBirthday 心を赠る
あなたに赠る

永远盛开的花儿与光芒
为了今天 一起去寻找吧

飘洒洋溢的微风和温柔
为了你 让我来发现吧

Happy Day 在这一刻里
Your Birthday 用真心献上

平日里胸中的呼声
此时化作特别的音律

Happy Day 在这一刻里
Your Birthday 用真心献上

Happy Day 在这一刻里
Your Birthday 用真心献上
真心祝福你

《BAD BUT BAT》中的爆料

植松：《BAD BUT BAT》很有意思。
坂口：声音非常棒。
植松：其实斋藤老师(ミストウォーカー・助理制作人)也唱了。
坂口：啊？那家伙竟然瞒着我干这种事！
植松：他是在后面的。
坂口：完全没注意到。
植松：小樱小姐在录音时，我想让她身后有些人进行合唱，就需要斋藤老师那样的外行人，于是便强迫他唱了。一开始他很谦虚地说自己不行，可不知什么时候他去偷偷练习了30分钟呢(笑)。
坂口：那他唱到最后了么？
植松：嗯，不过基本听不出来，其他还有孩子们的合唱，有很多人都在一起唱歌的。
坂口：我都没听出来。
植松：当然了，如果要做，就不能有奇怪的东西，实际上大家都很认真。
坂口：不是玩，而是认真演唱啊。
植松：非常认真(笑)。
坂口：这样啊，太强了。
植松：听不出来吧？
坂口：没听出来，真没听出来，完全没有奇怪的声音。
植松：是吧？不过，其实我只是装了个录音的样子，并没有收录进去(笑)。
坂口：我觉得我开始讨厌那里的镜头了(笑)。
植松：(爆笑)



Ian Gillan与《Eternity》

植松：还有就是《Eternity》了。

坂口：是Ian Gillan的歌。

植松：大部分人都是从初中开始喜欢音乐的吧？我也经常关注排行榜，在广播里听到了Deep Purple的《Highway Star》后，就觉得摇滚很酷。虽然歌词有些陈旧，但那确实是足以让人身体麻痹的摇滚。可真的没想到我竟然能和演唱《Highway Star》的Ian Gillan一起合作。其实当初并没有打算去拜托Ian Gillan。

坂口：真的。

植松：那时问起这首歌要怎么唱的时候，我就说到了要像Deep Purple的Ian Gillan那种风格。

坂口：就是从那儿开始的。

植松：没想到那句话竟然能传到本人耳朵里去。如果一开始是以Ian Gillan演唱为前提，我绝对不会把那首歌当成中BOSS战斗音乐的(笑)。

坂口：确实，一般会用在大BOSS身上的(笑)。

植松：我想要是能用本土发音演唱摇滚就好了，可没想到会是Ian Gillan本人。

坂口：确实，演唱《Smoke On The Wator》时拿着电吉他的样子，大家都会模仿吧，"哐哐哐"的，一定会模仿的(笑)。

植松：一定会的，现在还有年轻人在文化祭上模仿那个动作呢。

坂口：都已经过了这么多年了，真厉害啊。

植松：他也已经年过六旬了。

坂口：还能唱出那样的声音，太强了。

植松：他那喊声……

坂口：还有那叫声……

植松：就是摇滚的特色，总之太强了，太棒了。都到那种程度了，音调却没有一点儿偏差，就好像书法家用毛笔一气呵成写好一个字一样(笑)。我一直很兴奋地跟他说谢谢呢(笑)。

坂口：希望他能带着《Eternity》到日本来。

12 BAD BUT BAT

作词：坂口博信 作曲：植松伸夫 演唱：小樱悦子

辉け 笑い
时には 跳ねろ
いつもいつもの デビーのおどり

ふるんだ お尻
からめろ マント
かるいかるいよ この身のこし

クールなものは こうもり
いちばんいかすぜ こうもり

デビー LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD デビー BAD BUT BAT
デビー LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD デビー BAD

飞び散る 热气
みんなで 狂う
いつもいつもの デビーのおどり

なにをおいても こうもり
しびれる姿さ こうもり

デビー LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD デビー BAD BUT BAT
デビー LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD デビー BAD

闪亮的笑容
在时间中跃动
这就是我们熟悉的恶魔族之舞

晃动的屁屁
系牢你的斗篷
看看我轻舞飞扬的优美舞姿

最酷的家伙就是蝙蝠
最棒的家伙也是蝙蝠

恶魔族 LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD 恶魔族 BAD BUT BAT
恶魔族 LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD 恶魔族 BAD

飞散的热气
大家一起来狂欢
这就是我们熟悉的恶魔族之舞

怎么样都帅的蝙蝠
让我们兴奋的蝙蝠

恶魔族 LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD 恶魔族 BAD BUT BAT
恶魔族 LIKE A BAT BUT BAD BAT
BAD 恶魔族 BAD

13 Eternity

作词：坂口博信 作曲：植松伸夫 演唱：Ian Gillan

*Fear and awe in your eyes
Show you what you can't see
Reaching hands, you are blind
Staring down eternity

Fear and awe in your eyes
Without us you can't see
Searching hands, you are blind
Staring down eternity

Hope, despair in your mind
Prick your hands'till they bleed
Show you what you can't find
Staring through eternity

Hope, despair in your mind
Without us you can't see
Seek now what you can't find
Staring through eternity

**A light shining on my heart
A memory of forgotten love
Rays burning through the clouds
Down from the sky up above

This is the beginning
Here's where it all gets started
Under the sky above

This is the beginning
Here's where it all gets started
Fear what you'll learn to love

This is the beginning
Too late it's all been started
Under the sky above

This is the beginning
Move on it's all been started
Fear what you'll learn to love

*REPEAT

**REPEAT

This is the beginning
Long ago it's all been started
Under the sky above

No time for beginning
Finish what you have started
Fear's what you'll learn to love

*你的双眼充满着惊和惧
让我们来为你揭示你所不能见之物
伸出你的双手 你眼前一片黑暗
让我们带你逼视永恒

你的双眼充满着惊和惧
没有我们你将无所可见
探出你的双手 你眼前一片黑暗
让我们带你逼视永恒

你的心中有着希望和失望
刺痛你的双手直到流血
我们来为你揭示你无法发现的世界
让我们带你看穿永恒

你的心中有着希望和失望
没有我们你将无所可见
现在就去寻找你未曾发现的世界吧
让我们带你看穿永恒

**我的心中闪过一道电光
那是一段被遗忘之爱的回忆
光芒穿透阴霾的云层
从高高的天上直射而下

这里就是起点
一切都从这里开始
在那高高的天空之下

这里就是起点
一切都从这里开始
害怕才能让你学会去爱

这里就是起点
你已经迟了 一切都已经开始
在那高高的天空之下

这里就是起点
赶快行动吧 一切都已经开始
害怕才能让你学会去爱

*REPEAT

**REPEAT

这里就是起点
很久以前 一切就已经开始
在那高高的天空之下

没有时间再度出发
停止你已经开始的行动
害怕才能让你学会去爱

神的赞歌

植松：RPG最终BOSS的音乐一直以来就是这样充满了力量的。

坂口：当然了，到了最后的最后，就要最为热烈雄壮了。

植松：管弦乐啊合唱啊以前都用过了，所以我在构思该用哪种形式时，就定下了现在这个。

坂口：你写的最终BOSS战音乐非常棒，还有对最终BOSS的尊敬之意啊。

植松：哈哈哈，没错。

坂口：如果要说，那还是写给神的赞歌呢。

植松：对对，没错。

坂口：那是玩家的最后一战，但不会简单地决出胜负，崇高的恶是罪恶，而且我们描绘得很美。那种氛围非常吸引人。

植松：那里我们一直很注意视点，那是站在BOSS立场上的视点，那并不是绝对的罪恶。也就是说BOSS所说的也是有道理的，讲着奇怪的故事，也许还会有家庭，有孩子有父母(笑)。我方会有正义与邪恶，而对方也应该同样有正义与邪恶。所以，虽然BOSS是不得不打倒的罪恶存在，但我们也让其拥有了正确的一面。

坂口：就是这种感觉。

植松：这次是在摇滚乐的伴奏中加入了合唱。

坂口：摇滚乐部分能让人感到已经接近尾声，而合唱又给人一种神圣感，感觉非常好。

植松：那段音乐录了两次呢。

坂口：对对，第一次音调老是跑(笑)。

植松：第一次录音时总是弄不好，我就开始着急了，而且录音的时间也没了。

坂口：都发脾气了。

植松：冲编曲中山君发火了(笑)。

坂口：说都是他编曲不好(笑)。

植松：还说好累啊之类的。

坂口：中山君一个人偷偷哭了。

植松：不过最后还是完成了(笑)，而且非常不错。

坂口：完成了啊。不过也是件好事，在现场流泪是件很了不起的事，因为那就是认真地的证明。

植松：没错，因为认真所以哭了，他也是。

坂口：我觉得很不错。在洗手间遇到中山君，突然就向我道歉，我问他为什么，他就说都是因为他……但其实根本没有那回事。

植松：哇，尽是些感人的事。



干杯！

植松：啊，真想快点玩到游戏啊，肯定是个好游戏。

坂口：绝对是个好游戏。

植松：这次真难得觉得有了回报，如果好好玩一定会很开心的。

坂口：我突然想起了《最终幻想Ⅰ》，现在和那时一样啊。那时，我们输了……

植松：嗯。

坂口：但是我们不是挣扎过么，认为做出好的游戏就一定能得到理解。现在一定和那个时候很相近。

植松：这样啊。哇，最后怎么变得紧张起来了啊(笑)。

坂口：这次要更热血一些。虽然不是很清楚，但我就是陷了进去。

植松：原来如此。

坂口：就是那个时候的感觉啊。

植松：这次不是系列作品，也就不用非怎样不可，我们应该是从零开始的。

坂口：虽然这么说，但我们积累了技术(笑)。

植松：已经过了20年了。

坂口：那差距虽然由自己来说有点怪，但我们确实累积了下来，只是作为对决来讲，那便是本源上的对决。

植松：对。这次坂口老师设计了很多有趣的地方，而且从零开始的《蓝龙》自由度非常高。

坂口：是的，鸟山老师的画，植松老师的音乐，一点一滴的自由度，然后再把这些统筹起来，是非常强的。

植松：我们的工作非常幸福啊。

坂口：已经有10年没有做到这个地步了。这次与其说是做这个工作，倒不如说：活着真好。

植松：嗯嗯。

坂口：活着的话就能深切体会到，原来还有这样的事情。

植松：……(深切体会)

边见：坂口老师，植松老师，来一起喝酒吧。

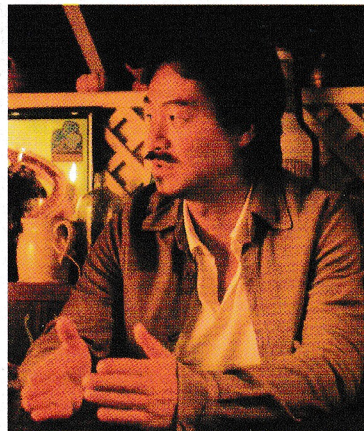
坂口：我说，我们现在正在谈论感人的话题！

植松：唉？说起来怎么人数又多了(笑)？

坂口：真的，什么时候大家都来了啊……真是，就光顾着说话了，都给忘了(笑)。

植松：那就先把工作放在一边，大家来一起喝一杯吧。

坂口：那么咱们就一起……干杯吧！



14 Blue Dragon Main Theme

15 水边(管弦乐版)

游戏人

¥14
2007.1
Vol.
21

动漫秀

炫色动漫潮，百舸齐争流

2006年动画人气作品大盘点

[游人小说]
西北偏北
当唐僧爱上悟空
[同人剧院]
幻想NPC传说

异域放谈

历史的群像

浅谈大河剧与日本游戏

ISBN 7-88618-024-0



9 787886 180248

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

